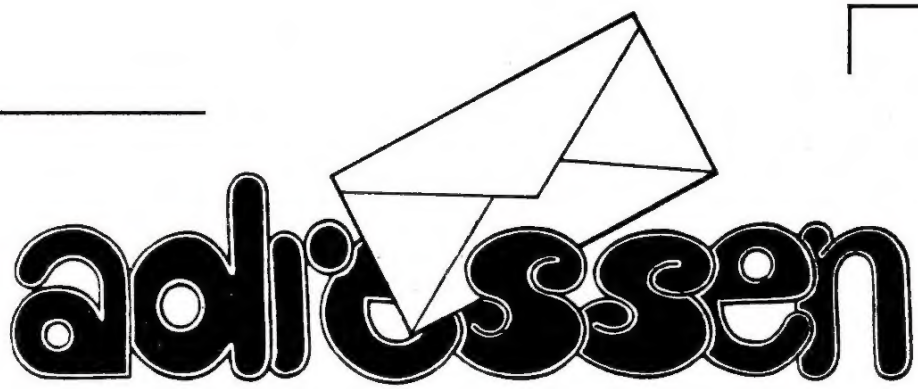
DIE SPRECHBLASE

Das Magazin für Sammler und Comic-Fans

5. Jahrg. Nr. 27 5,- DM



DC / EHAPA

Mit der Nr. 9/1980 hat Ehapa das 350. SUPERMAN-Heft herausgebracht und dadurch mit der seit Sommer 1939 laufenden US-Reihe gleichgezogen, obwohl dieser Vergleich natürlich hinkt, weil die deutschen Ausgaben ja nicht nur Abenteuer des "Stählernen", sondern höchst unterschiedliches Material enthalten.
Auch in den letzten Monaten wurden in den hiesigen DC-Reihen als Back-Feature wieder mehrere neue Serien gestartet, deren Hauptpersonen bei uns allerdings z. T. schon durch Gastauftritte in Heften der etablierten Superhelden bekannt sind: Während im 10. Album der GERECHTIGKEITSLIGA die in den USA von An - fang an erfolglose SECRET SOCIETY OF SUPER-VILLIANS eingeführt wird, bringen ROTER BLITZ 3 und WUNDERGIRL 2 - 4 erstmals eigenständige Episoden von CAPTAIN MARVEL bzw. der JUSTICE SOCIETY OF AMERICA - also von zwei Comics, die bereits in den 40ern entstanden und damals sehr populär waren. Gardner Fox' JUSTICE SOCIETY aus den ALL STAR COMICS gilt sogar als das erste Superheldenteam. Kürzliche Versuche, beide Serien auf dem amerikanischen Markt wiederzubeleben, scheiterten aber. 1978 mußten SHAZAM (mit Captain Marvel) nach 35 und die neuen ALL STAR COMICS nach 17 Nummern eingestellt werden. Von den abgedruckten Geschichten ist nur die um Justice Society (bei uns wird sie LIGA FÜR FRIEDEN genannt) bemerkenswert, weil sie den Tod Batmans (von Erde II) zum Inhalt hat.
Auch in einem anderen Fall hat DC mit einer alten Tradition gebrochen. In der Story "Let my People grow" aus Superman 338, die SUPERMAN-TASCHENBUCH 23 einleitet, wird die Flaschenstadt Kandor zerstört. Mit der 5. SUPERMAN-SONDERAUSGABE "Die Vernichtung Kryptons" (78 Seiten / 6,20 DM) legt Ehapa die deutsche Fassung der WORLD OF KRYPTON-Trilogie vor, die in den USA von April bis Juni 1979 erschien.
Neu in Ehapas DC-Programm sind die BATMAN EXTRA TASCHENBÜCHER (166 Seiten / 4,20 DM); Band 1 enthält außer zwei Neal Adams-Stories nur durchschnittliche Strips.

WOLF RAUTENSTRAUCH

ANMERKUNG

Zur letzten SPRECHBLASE (Nr. 26) möchte ich mich doch zumindest ganz kurz äußern. Ich finde es geradezu fantastisch, einmal einen Artikel über lustige Comic Strips zu finden, der zudem noch sehr fachmännisch und gut recherchiert erscheint. Auch der Anteil der Abbildungen ist erfreulich hoch, wenngleich natürlich die Farbe gerade bei den Sunday Pages einen großen Teil der Faszination ausmacht. Trotzdem sehr gelungen! Noch eine Anmerkung zu TUMBLEWEEDS und REDEYE : Wenn TUMBLEWEEDS im Stil stark an REDEYE erinnert, so kommt dies lediglich daher, daß REDEYE (z. B. durch ZACK) bei uns bisher wohl einen höheren Bekanntheitsgrad erreicht hat. In Wirklichkeit ist nämlich REDEYE 1967 zum ersten Mal erschienen und damit 2 Jahre nach der Premiere von TUMBLEWEEDS. Um auch mehr Anklang zu finden, müßte Tom R. Ryan (TUMBLEWEEDS Schöpfer) wahrscheinlich sein Niveau etwas herunterschrauben, und davor bewahre ihn bitte der King der Serie, Lotsa Luck persönlich.

KLAUS SIEPE

WANN ?

Wann endlich werden die Primitiv-Serien CONAN und STORM eingestellt? Habt Ihr schon einmal an einen Bericht bzw. an Reprints von alten Kauka-Comics (z. B. EULENSPIEGEL) gedacht!?

PETER HUSCHKA

VORSCHLAG

Gestern habe ich die SPRECHBLASE 26 bekommen. Wie mir scheint, wird immer wieder - lt. Leserbriefe - nach Nick Großbänden als Nachdrucke gefragt. Hierzu möchte ich einen Vorschlag machen. Wie wäre es, wenn Sie die Großbände innerhalb der SPRECHBLASE bringen, abwechselnd mit Storm? Die Seiten von Nick müßten etwas vergrößert werden, am besten ab Heft Nr. 1, denn die Farben der Melzer - Hefte sind wirklich das Letzte. Stellen Sie sich bitte einmal vor, wenn man eine Anzahl von Seiten, so zwischen 20 und 30 Hefte, mit einem schönen Einband versehen läßt, so hätte man ein Prachtbuch von Nick, das selbst die Originalhefte in den Schatten stellt.

DIETMAR TAUBERT

Die Nick Großbände scheinen tatsächlich vielen Leuten am Herzen zu liegen, allerdings doch nicht so vielen, daß wir ohne Gefahr im CBC-Stil weiterdrucken könnten - denn wir wissen ja, wieviel davon verkauft sind, und einen zweiten ROBINSON können wir uns z. Zt. leider wirklich nicht leisten.
Wir werden abwarten, wie das neue Buch ankommt, im Besonderen bei den Buchhandlungen, so daß wir danach entscheiden, in welcher Form wir die Nick Großbände weiterdrucken.

ARTIKEL

Die Glanzlichter in der neuen Sprechblase waren unzweifelhaft das Interview von Hajo F. Breuer und der Artikel über die Sunday-Pages. Das neue STORM-Abenteuer scheint ja wieder ausgezeichnet zu werden. Es ist sehr gut, daß dieser Spitzencomic regelmäßig in der Sprechblase erscheint. Sehr gut fand ich auch, daß Sie ab sofort mehr Seiten von STORM bringen.
Zu der Frage, zuviel CONAN möchte ich sagen, daß es einem Comic wie CONAN sicher nicht gut tun würde, wenn er zu sehr zerstückelt wird. Diesen Fehler haben Sie schon bei PHANTOM gemacht, ich weiß natürlich, daß der Platz beschränkt ist, aber...

Noch etwas möchte ich bemerken. Vielleicht könnten Sie sich doch entschließen, den AKIM-Comic "Das Minium-Abenteuer" abzuschließen. In diesem Zusammenhang möchte ich eine Anregung geben. Es wäre sehr interessant, wenn Sie einmal einen ausführlichen AKIM-Artikel bringen würden. Ich meine nicht über die duetschen Ausgaben, darüber gibt es mehr als genug Informationen, sondern über die ausländischen Ausgaben. Besonders über die italienischen Piccolonummern, es soll ja ungefähr 795 Hefte davon geben. Ich könnte mir vorstellen, daß ein solcher Artikel andere Fans auch interessieren würde.

HANS HENDLER

Wenn der Nachdruck der Reihe AKIM NEUE SERIE über die in Deutschland erschienenen hinaus bei den Fans Anklang findet, wird das Minium-Abenteuer dort neu aufgelegt. Eine ausführliche Akim-Checkliste ist in unserem Sonderband der CNR "Kampf im Norden".

ACHTUNG : Wegen eines vorverlegten Drucktermins müssen die News diesmal leider ausfallen. Falls die Zeit noch reicht, bringen wir noch einiges in der COMMODE.

DIE SPRECHBLASE
Das Magazin für Sammler und Comic-Fans

EDITORIAL

Nr. 27 5. Jahrg. 25.4.1980

SPRECHBLASE Nr. 27 erscheint am 2. Juni 1980
Redaktionsschluß: 9. Mai 1980

Liebe Leser,

mit dieser SPRECHBLASE legen wir unser drittes Buch vor, das sicher von vielen Fans besonders sehnsüchtig erwartet wird; es ist das zweite der Reihe BIBLIOTHEK DER GROSSEN COMICS.

In einem Format von ca. 33 x 24 cm stellen wir sechs Geschichten von HANSRUDI WÄSCHER vor, die nicht in eigenen Heftreihen erschienen sind.
Neben einer Checkliste über Hansrudi Wäschers Arbeiten zeigen wir viele, bisher unbekannte Zeichnungen des Künstlers, etliche davon sogar in Farbe.
In den schönen Originalfarben bringen wir ferner die Story SIGURD: SPUK AUF SCHLOSS FALKENSTEIN aus "Harry - bunte Jugendzeitung". Hansrudi Wäscher zeichnete für dieses über 100 Seiten umfassende Buch ein sehr schönes Titelbild, das phantastisch an die SIGURD-Zeiten anknüpft.
Wir galuben, mit dieser Ausgabe etwas produziert zu haben, auf das die Fans praktisch seit Bestehen der Sammlerszene warten.

Wie schon angekündigt, werden wir die Abenteuer von PHANTOM wahrscheinlich schon in der nächsten SPRECHBLASE fortsetzen; uns liegen jetzt die ersten 20 Sonntagsseiten des Helden vor.
Das Titelbild dieser SPRECHBLASE zeigt das Cover des Heftes Nr. 6 der Serie WEISSE GÖTTIN, es versteht sich von selbst, daß wir auch diese Reihe dem Sammler bald wieder zugänglich machen werden - wie so vieles andere auch.

In diesem Sinne - herzlichst
Doris und Norbert Hethke

DIE SPRECHBLASE ist das offizielle Publikationsorgan des

DEUTSCHEN COMIC-CLUBS.

Mitglied des **DCC** kann jeder Erwachsene werden.

Mit dem Abonnement entsteht die Mitgliedschaft und erlischt nach dessen Auslaufen.

EINZELPREIS
der Sprechblase: 5,– DM

Im **ABONNEMENT**
4 Ausgaben 19,– DM
6 Ausgaben 28,– DM
10 Ausgaben 45,– DM

Erscheinungsweise: alle sechs Wochen

Liegt der Sprechblase eine Zahlkarte bei, so ist das Abonnement abgelaufen und man erhält die nächste Ausgabe nur gegen vorherige Einzahlung des Abonnementpreises.

Die Mitgliedschaft im **DCC** verlängert sich dementsprechend.

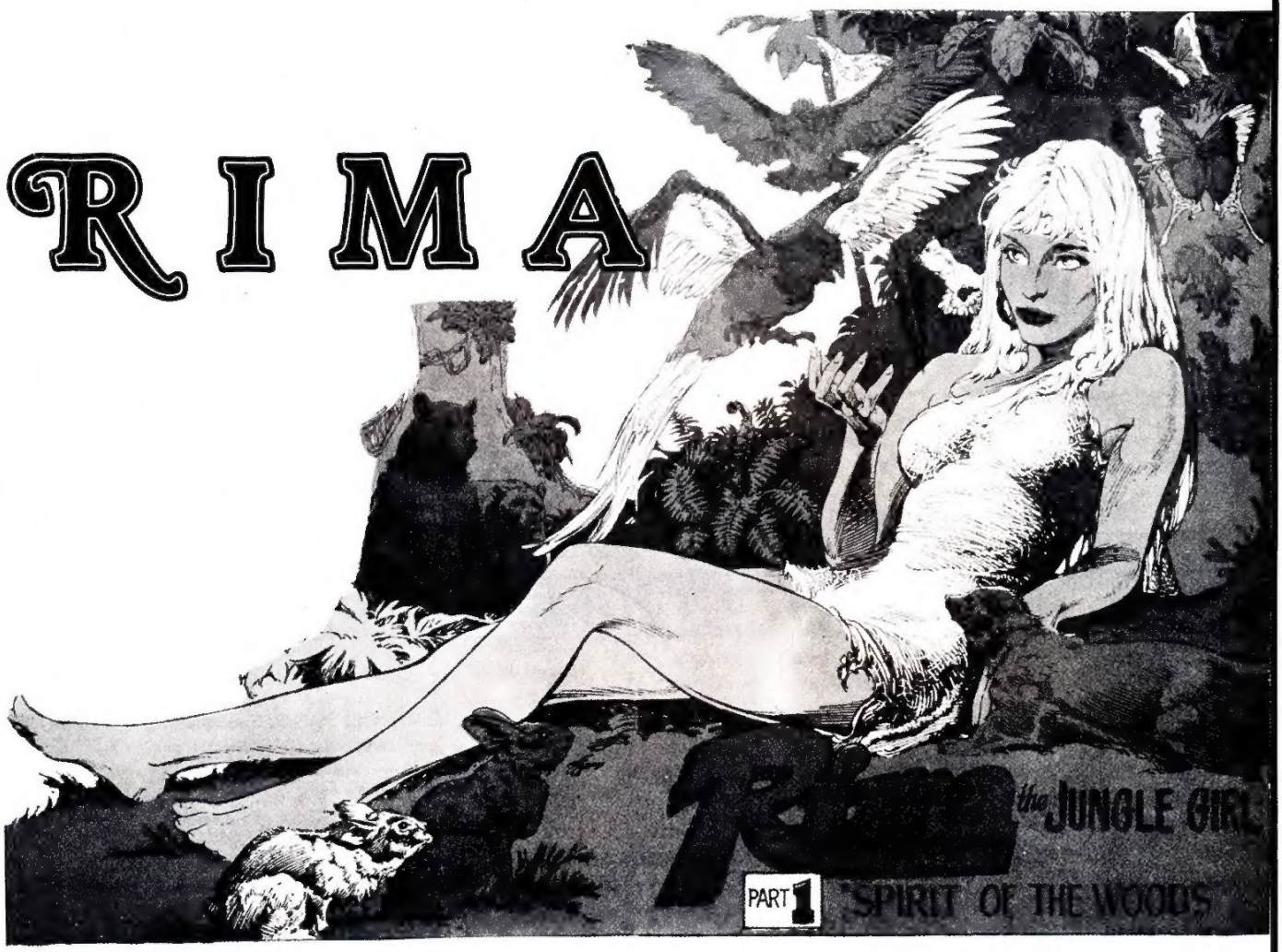
HERAUSGEBER:

Doris und Norbert Hethke
Altneudorfer Straße 4
6901 Schönau
Telefon: 06228/1422

Postscheckkonto: 148747-756 Klrh.

IN DIESEM HEFT:

ADRESSEN	Seite 2
RIMA	Seite 4
CONAN	Seite 8
DER GRIFF NACH DEN STERNEN	Seite 13
CONAN SCHLÄGT SICH DURCH	Seite 14
LITTLE NEMO	Seite 16
WINNETOU-CHECKLISTE	Seite 20
RAKA - DER HELD DES JAHRES 2000	Seite 22
STORM	Seite 26



RIMA, DAS DSCHUNGELMÄDCHEN

von Werner Bass

Man findet sie wirklich nur selten, die Comics, die ganz anders sind. Comics, die neue Konzepte beinhalten, die nicht den ausgetretenen Wegen von unzähligen Vorgängern folgen, sondern andere ungewohnte Menschen und Situationen zeigen. Zu dieser äußerst raren Heft-Kategorie gehört auch „Rima, the Jungle Girl".

1974 und 1975 erschien bei DC diese Serie mit 7 Heften. Rima ist keine Dschungel-Heldin wie Sheena, Shanna oder Blonder Panther. Sie ist keine Tarzan-Imitation, die genau die gleichen Abenteuer wie die männlichen Urwaldkönige erlebt.

Ganz anders ist schon die Herkunftsgeschichte von Rima, die sich als Fortsetzungsgeschichte in den ersten vier Heften findet. Und da sie so gut ist, hier ist sie...

Abel, ein idealistisch gesinnter Rebell, kämpft zu Beginn dieses Jahrhunderts in einer Gruppe von Aufständischen gegen das herrschende Militärregime von Venezuela. Als der Aufstand blutig niedergeschlagen wird, flüchtet Abel den Orinoco flußaufwärts in den Dschungel. Die Legende von einem Eingeborenenstamm, der sich mit Gold und Juwelen schmückt, treibt ihn vorwärts in unerforschte Gebiete. Der Schatz könnte den Revolutionären zum Sieg verhelfen. Schließlich findet er die Gastfreundschaft eines von der Zivilisation unberührten Stammes, jedoch kein Gold.

Mit der Zeit bemerkt er, daß für die Eingeborenen ein bestimmtes Urwaldgebiet tabu ist. Sie fürchten es zu betreten, da es Gefahr für Leben und Seele der Menschen berge. Eine Hexe hause dort, die „Tochter des Bösen". Wie magisch wird Abel von diesem Gebiet angezogen, und als er es schließlich trotz aller Warnungen betritt, findet er eine unberührte und paradiesische Welt vor, einen echten Garten Eden. Auf seinem Weg wird er begleitet von einem trillernden, melodischen Lied, das wie der Gesang eines Vogels klingt.

Dann sieht er die Urheberin dieses Liedes plötzlich vor sich stehen: Ein schlankes, junges Mädchen mit langen, weißblonden Haaren und einem Gewand aus Spinnweben. Wortlos be-

deutet sie ihm zu folgen – gefangen von ihrer Erscheinung folgt Abel. Auf einer Lichtung erwartet sie ihn. Da taucht eine Giftschlange an ihrer Seite auf, und in einem verzweifelten Rettungsversuch stürzt Abel sich vor, um das Mädchen wegzustoßen. Die Giftschlange beißt ihn. Noch bevor er das Bewußtsein verliert, erkennt er die Wahrheit: Die Schlange wollte das Mädchen vor seinem vermeintlichen Angriff schützen. Als er wieder zu sich kommt, liegt er in einer Hütte, ein alter Mann namens Nuflo sitzt vor ihm. Der Alte weist die Dankbarkeit des Geretteten zurück – die Rettung habe er nur seiner Enkelin Rima zu verdanken. Und in diesem Augenblick steht sie in ihrer ganzen Schönheit am Eingang der Hütte.

Dies ist in etwa der Inhalt des ersten Rima-Heftes. Die Geschichte ist hervorragend aufgebaut: Sie beginnt mit der wahnwitzigen Flucht des bereits durch den Schlangenbiß vom Tode gezeichneten Abel und seinem Erwachen aus der Bewußtlosigkeit. Es folgt eine lange Rückblende, die seine Geschichte erzählt, und schließlich das Auftauchen Rimas.

Wohlgemerkt, das ganze Heft hindurch kommt kein Wort über die Lippen des Mädchens, nur ihr seltsamer Gesang, und ihren Namen erfährt man erst im allerletzten Satz des Heftes von ihrem Pflegevater. Die geheimnisvolle und mysteriöse Aura, die sie umgibt, wird in den folgenden drei Nummern ihrer origin-story etwas erhellt... aber nur etwas.

Nach und nach erfährt Abel von Nuflo, dem Pflegevater Rimas, mehr. Nuflo hatte sich vor etwa 17 Jahren einer Gruppe von Rebellen angeschlossen. Bald übertreffen jedoch deren Grausamkeiten die der Gegenseite und Nuflo sucht nach einer Gelegenheit zur Flucht. In einer Höhle in den abgelegenen Bergen des Rio Lama finden die Rebellen Zuflucht. Plötzlich erscheint am Höhleneingang eine schöne, in Fetzen gehüllte Frau. Sofort stürzen sich die Männer aut sie. Die Frau flieht. Wie gebannt verharrt Nuflo als einziger in der Höhle. Als er Minuten später vor die Höhle tritt, findet er seine Begleiter tot, mit gebrochenem Genick. Etwas weiter liegt die geheimnisvolle

THEN... A GRAY, SHADOWY FIGURE IS ILLUMINATED BY A BOLT OF LIGHTNING... AS THE RAIN DRIPS FROM HER FORM AND ACCENTUATES AN UNEARTHLY BEAUTY...!

TTERING TORCHLIGHT
S WEIRD SHADOWS ACROSS
STRANGE, DRAMATIC
NE...
THE WHITE MAN IS BROTHER TO RUNI... AND CONSORT TO THE DIDI!
HIS HEAD WILL HANG IN OUR LODGE TONIGHT!

SHE... HAS LEFT THE WOODS... NEVER TO RETURN!
YES... AND BEFORE YOU DIE, YOU WILL LEARN WHY THE WITCH IS GONE!
TOMORROW, YOU WILL GO WITH US TO THE EVIL ONE'S PLACE!

ABEL KNOWS THAT RIMA HAS GONE TO RIO LAMA... TO FIND HER MOTHER'S PEOPLE! BUT -- EVEN NOW -- THE JUNGLE NIGHT SEEMS FILLED WITH HER SPIRIT!
CONTINUED ON 5TH PAGE FOLLOWING
4

Frau und stößt vogelähnliche Laute aus. Sie ist hilflos, ihr Fuß ist zwischen Felsen eingeklemmt. Nuflo hilft ihr und pflegt sie. Nie spricht die Frau in der kommenden Zeit ein Wort, aber sie besitzt die Gabe, sich mit Tieren zu verständigen. Nach einigen Monaten bringt sie ein Mädchen zur Welt. Nuflo nennt sie Rima, nach ihrem Geburtsort Rio Lama. Als sie 4 oder 5 Jahre alt ist, stirbt ihre Mutter, ohne jemals ihre Herkunft enthüllt zu haben. Obwohl er nicht der Vater ist, nimmt Nuflo das Mädchen wie eine Tochter auf. Zusammen verlassen sie das Gebirge und siedeln sich im Dschungel an. Der Dschungel wird die Welt des Mädchens, sie wächst mit den Tieren auf und entwickelt eine tiefe Beziehung zu allen Geschöpfen. Dagegen verachtet sie die eingeborenen Indianer, da sie Tiere jagen und essen, was für sie undenkbar ist. Allmählich ranken sich zahlreiche Legenden um ihre Gestalt. Die abergläubischen Indianer fürchten sie und meiden das Gebiet, in dem sie lebt. Abel ist der erste Fremde, den sie zu Gesicht bekommt. Inmitten eines tropischen Unwetters, in strömendem Regen, unter zuckenden Blitzen finden der Rebell und das Dschungelmädchen in einer phantastisch gezeichneten Bildfolge zueinander.

Rima ist die erste Urwaldserie, die sich vollkommen vom Vorbild Edgar Rice Burroughs abgewandt hat. Das Vorbild seines Tarzan war so übermächtig, daß sich alle bis dahin erschienenen Serien damit begnügten, ihn zu kopieren. Tarzan und seine Epigonen mußten sich ihre Stellung im Dschungel gewaltsam erkämpfen, sie sind somit auch ständig gezwungen, ihre überlegene Kraft und Klugheit unter Beweis zu stellen. Während ein Tarzan also herrscht, befiehlt und kontrolliert, lebt Rima einfach mit den Tieren in einer harmonischen Gemeinschaft. Ihr Verhältnis zu den Tieren ist nicht das eines Herrschers zu seinen Untergebenen, sondern beruht auf einer mystischen Verbundenheit. Eine Verbundenheit, die auch keiner dieser künstlichen „Tiersprachen" bedarf, mit der sich die Urwaldherren sonst an ihre Tiere wenden. Das berühmteste Beispiel aus einer Tiersprache zeigt auch genau, worauf es dem Sprecher ankam: „Tarzan bundolo" (Tarzan tötet). Rima spricht also niemals mit den

Tieren, es ist ein Verstehen ohne Sprache, eine Beziehung zwischen Geschöpfen, die in vollkommener Unschuld leben.

Jegliches „macho-man"-Gehabe, das eigentliche Kennzeichen der Urwaldhelden und fast aller Superhelden, ist ihr fremd. Sie benötigt weder Kampfschreie noch Drohgebärden, niemals nimmt sie eine Waffe zur Hand oder übt eine gewalttätige Handlung aus. Tarzan ist ohne seine Drohgebärden, seine Siegesschreie und sein Messer unvorstellbar. Fast alle Urwaldhelden kleiden sich auch mit dem Fell eines getöteten Tieres. Rimas Kleidung besteht aus Spinnweben (was vielleicht nicht der allerbeste Einfall des Autoren ist). Das Prinzip der Gewaltlosigkeit ist so tief in ihr verwurzelt, daß sie kein Fleisch ißt, sondern vegetarisch lebt. Dies erwartet sie übrigens auch von ihrer Umwelt. Als sie Abel und Nuflo beim heimlichen Fleischgenuß ertappt, kommt es zu einer vorläufigen Entfremdung zwischen ihnen. Allerdings kommt niemals ein erregtes Wort oder ein Vorwurf über Rimas Lippen. Sie wendet sich nur wortlos von ihnen ab und läßt sie wie begossene Pudel allein.

Wenn einmal – durch Eindringlinge – Gefahr in ihrem Paradies auftaucht, so entzieht sie sich der Bedrohung meist durch Flucht, genauso wie ein wildes Tier wohl handeln würde. Sind jedoch Freunde in Gefahr, so stellt sie sich und liefert sich der Gefahr aus. Die Rettung erfolgt dann meist zufällig, die Eindringlinge werden Opfer des Dschungels, in dem sie Fremdkörper sind.

Obwohl zum Zeitpunkt der Handlung erst 16 (!) Jahre alt, wird Rima als perfekte Schönheit dargestellt. So findet man auf der Leserbriefseite auch begeisterte Zuschriften. Ein Leser hat sich rettungslos in Rima und „ihren vogelähnlichen Gesang" verliebt, für einen anderen ist sie „die Verkörperung alles Weiblichen überhaupt".

Die eigentliche Faszination von Rima ist bestimmt ihrem Zeichner Nestor Redondo zuzuschreiben. Meisterhaft hat er die Story in Bilder umgesetzt. Menschen und Tiere sind vollkommen und realistisch dargestellt. Ungewöhnlich ist auch die Seitenaufteilung, viele große Bilder, die sich über eine halbe oder ganze Seite erstrecken. Häufig findet man in diese großen

THE JUNGLE IS STARTLED BY THE CRACK OF A RIFLE.
LIKE A MANTLE OF A THOUSAND WINGS, THE BIRDS OF THE JUNGLE DRAPE THEMSELVES OVER THE FIGURES LYING QUIET ON THE EMERALD-GREEN GRASS...
ONLY TO WING AWAY IN TERROR AT THE APPROACHING HUNTERS...
YO! GOT HER, HINTON?
WINGED THE JUNGLE GIRL JUST ENOUGH TO PUT HER OUT!

Bilder dann die Gesichter der Beteiligten in Großaufnahme hineinmontiert. Die Titelbilder der Hefte stammen alle aus der Feder von Joe Kubert. Allerdings hat Joe Kubert wohl zu lange Tarzan illustriert, ein waffenloser und friedlicher Held geht ihm doch zu sehr gegen den Strich. So erscheint Rima auf den Titelblättern der Ausgaben 5 und 7 mit einem Dolch beziehungsweise einem Speer bewaffnet, was in totalem Widerspruch zum Heftinhalt steht.

Die ersten vier Ausgaben von Rima, also die Hefte, die ihre origin-story beinhalten, sind in der Produktion von DC als einer der Höhepunkte dieses Jahrzehnts zu werten. Die Hefte 5 bis 7 sind zeichnerisch genauso gut, inhaltlich fallen sie jedoch ab und lassen eine gewisse Richtungslosigkeit in der weiteren Gestaltung der Serie erkennen. Sie enthalten im Wesentlichen recht einfache Geschichten nach dem Schema: Ruhe im Dschungel – Bedrohung der Ruhe – Wiederherstellung der Ruhe am Ende. Die verklärte, geheimnisumwitterte Stimmung der ersten Hefte wird nicht mehr erreicht.

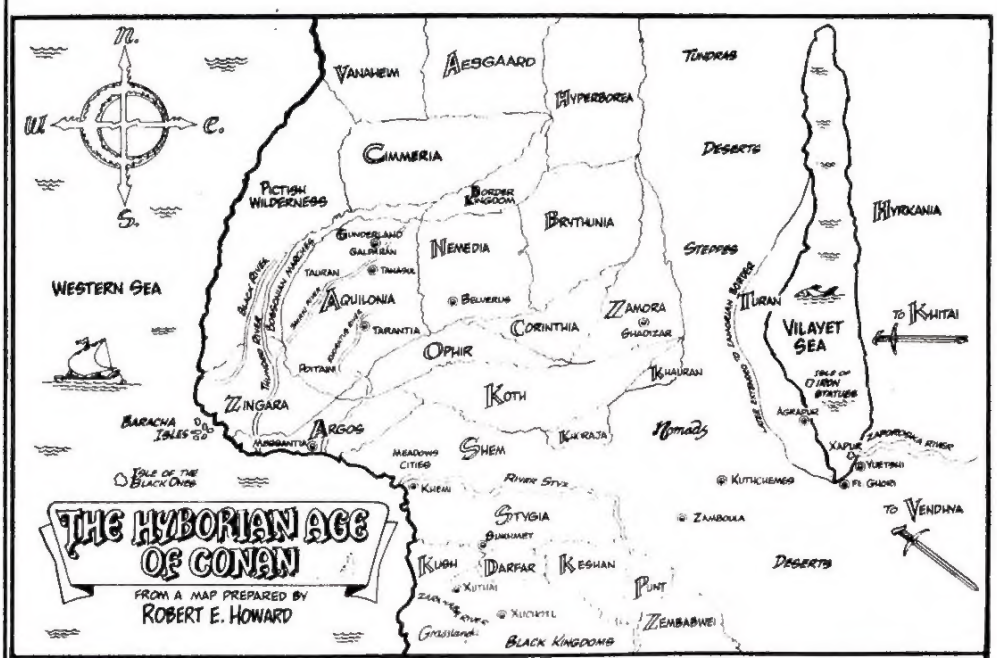
Die Leser belohnten den Versuch, eine ganz andere Dschungelheldin zu schaffen, offenbar nicht. Mit der Nummer 7 wurde „Rima" eingestellt.

Die Hefte sind übrigens zur Zeit auf dem Sammlermarkt noch relativ preisgünstig zu kaufen. Für etwa 20 DM müßte die gesamte Serie zu erhalten sein. Kauft sie euch jetzt, bevor alle anderen gemerkt haben, wie gut sie ist!

STILL FEELING THE JUNGLE GIRL'S LIPS BRUSH HIS CHEEK, ABEL FALLS INTO DEEP SLEEP.. AND DREAMS OF SOARING FLIGHT OVER LUSH JUNGLES.. WITH RIMA BY HIS SIDE...

Stan Lee presents
The SAVAGE SWORD of CONAN™
THE BARBARIAN

"Wisse, oh Prinz, daß zwischen den Jahren, als die Ozeane ATLANTIS und deren strahlende Städte ertränkten und den Jahren des Aufstiegs der Söhne ARYAS ein Zeitalter existierte, in dem sich blühende Königreiche auf dem Erdball ausbreiteten, wie blaue Gewänder zwischen den Sternen: NEMEDIA, OPHIR, BRYTHUNIA, HYPERBOREA, ZAMORA mit seinen dunkelhaarigen Frauen und den Türmen voller verwobener Geheimnisse; ZINGARA mit seinem Rittertum; KOTH, das an die Weideländer SHEMS grenzte; STYGIA mit seinen schattenhaften Gräbern; HYRHANIA, dessen Ritter Stahl, Seide und Gold trugen.
Aber das stolzeste Königreich der Welt war AQUILONIA, die Vormachtstellung im verträumten Westen ausübend. Hierher kam CONAN, der Cimmerianer, schwarzhaarig, finsterblickend, das Schwert in der Hand, ein Dieb und Totschläger von großer Melancholie und großer Fröhlichkeit - die juwelenbesetzten Throne der Erde mit seinen Füßen tretend."
Die Nemedianische Chronik



Die eisernen Schatten des Mondes

aus The savage Sword of Conan Nr. 4

Conan tritt in die Armee eines rebellischen Prinzen aus Koth ein, der Strabonus stürzen will. Der Prinz schließt jedoch später Frieden - so sind Conan und seine Kameraden zu einem gesetzlosen Leben gezwungen.
Als die "Freien Gefährten" unternehmen sie Raubzüge und stoßen bis zu den Steppen des Vilayet-Sees vor, wo bereits seit Jahren eine Bandes namens KOZAKS herrscht.
Nachdem Conan ihr Anführer geworden ist, verwüstet er mit ihnen die Vorposten des Turanischen Reiches, bis König Yildiz eine Armee unter Shah Amurath aussendet, der sie vernichtend schlägt...

The Savage Sword of CONAN erscheint alle 6 Wochen in der Sprechblase, im Norbert Hethke Verlag. Copyright © 1979 by Conan Properties, Inc., all rights reserved. Published under Licence from Maryel Comics Group, a division of Cadence Industries Corporation. Text: Roy Thomas Zeichner: J.Buscema u. A.Alcala Übersetzung: M. Wüsthoff Lettering: Doris Ballmann

PROLOG

ZUERST HÖRT MAN DAS GERÄUSCH FLIEHENDER FÜSSE ...
... DANN DEN UNBARMHERZIGEN TRITT LEDERNER STIEFEL.
DER UNTERSCHIED ZWISCHEN VERZWEIFELTER PANIK ...
... UND DEM SICHEREN, FESTEN SCHRITT DER EROBERUNG.
EINE EROBERUNG, DIE DURCH DEN SCHILFDSCHUNGEL, DER LEBENDIGE FANGARME AUSZUSENDEN SCHEINT, BESCHLEUNIGT WIRD ...!
ZURÜCK MIT DIR!
WAGE NICHT, MICH ZU BERÜHREN, SHAH AMURATH ... ODER ICH STÜRZE MICH INS WASSER UM ZU ERTRINKEN!
NEIN, OLIVIA ... TOCHTER DER VERWIRRUNG ...
OHHHH!

Script: ROY THOMAS Art: JOHN BUSCEMA and ALFREDO ALCALA

NEIN, DU WIRST NICHT ERTRINKEN
DAS WASSER IST HIER VIEL ZU SEICHT, ICH KANN DICH PACKEN, BEVOR DU IN DIE TIEFE SINKST.
BEI DEN GÖTTERN.. DAS WAR EINE LUSTIGE JAGD, ALLE MEINE MÄNNER SIND WEIT HINTER UNS ZURÜCKGEBLIEBEN.
ABER SELBST WENN DEIN PFERD NICHT GESTÜRZT WÄRE... KEIN REITTIER WESTLICH VON VILAYET KANN ES LANGE MIT MEINEM AUFNEHMEN.
JETZT LASS UNS DAS SPIEL BEENDEN UND NACH AKIF ZURÜCKKEHREN.
BITTE... LASS MICH GEHEN!
WIE LANGE NOCH, WILLST DU MICH DIESEN QUALEN UND DEMÜTIGUNGEN AUSSETZEN?
SO LANGE, WIE ICH AN DEINEM GEWINSEL FREUDE EMPFINDE, MEINE LIEBE.
GENUG DER WORTE! ZURÜCK NACH AKIF. DAS VOLK DORT FEIERT MICH NOCH ALS DEN EROBERER DIESER ELENDEN KOZAKS!
UND DU WIRST DAS GLEICHE TUN, BEVOR DIE NACHT ZU ENDE IST!
NEIN!
NEIN, SAGTE ICH!
ICH SCHWOR ZU STERBEN, BEVOR ICH DIR WIEDER IN DIE HÄNDE FALLE!
ARRR!
DIESEN SCHWUR WERDE ICH HALTEN!
BEIM UNSTERBLICHEN TARIM, MÄDCHEN... DAS SCHMERZT. DAS BLUT RINNT NOCH AUS MEINEN AUGEN.
IN ORDNUNG, DU WIRST HIER STERBEN.. ABER ERST WENN ICH DICH ERNEUT BESESSEN HABE!
DANN SCHLEIFE ICH DEINEN NACKTEN KÖRPER ZURÜCK NACH AKIF, UND..
DU TURANISCHER HUND!

IRON SHADOWS IN THE MOON
FÜR EINEN AUGENBLICK SIND SICH WEDER OLIVIA NOCH SHAH AMURATH SICHER, WAS DORT HINTER IHNEN AUFTAUCHT... EIN WILDER, EIN WAHNSINNIGER... ODER EIN BLUTBESCHMIERTES GESPENST, DAS DORT ZWISCHEN DEN SCHILFGESTÄNGEN IN EINER HALTUNG TÖDLICHER BEDROHUNG HERVORTRITT.
BIS ES ZU REDEN ANFÄNGT... IN EINEM BARBARISCHEN AKZENT.
SHAH AMURATH! ICH WAGTE ES NICHT ZU HOFFEN... NICHT EINMAL DARAN ZU DENKEN!
ES MÜSSEN DIE TEUFEL DER RACHE GEWESEN SEIN, DIE DICH MIR AUSLIEFERTEN!
DU BIST... EIN KOZAK!
ICH HÄTTE NICHT GEDACHT, DASS EINER VON EUCH DEM GESTRIGEN MASSAKER AM ILBARFLUSS ENTKOMMEN IST!

Adapted from the story by ROBERT E. HOWARD, creator of Conan.

JA... SIE SIND ALLE TOT... ALLE AUSSER MIR, VERFLUCHTER!
OH GÖTTER DER HÖLLE, WIE HABE ICH DIESEN AUGENBLICK HERBEIGESEHNT, WÄHREND ICH AUF DEM BAUCH DURCH DAS DICKICHT KROCH... MICH HINTER FELSEN VERSTECKTE UND DIE AMEISEN MEIN FLEISCH ANFRASSEN!
ZURÜCK!
HAH! DER MÄCHTIGE SHAH AMURATH... DER DIE GEIER MIT MEINEN KAMERADEN FÜTTERTE... SIE ZWISCHEN WILDEN PFERDEN AUSEINANDERREISSEN LIESS...
... DER SIE VERSTÜMMELTE UND IHNEN DIE AUGEN AUSSTACH..!
DU HUND! DU SCHMUTZIGER, SCHAUMFRESSENDER HUND!
JEDOCH, ALS ER SICH WUTENTBRANNT VORSTÜRZT, VERFÄNGT ER SICH IM GESTRÜPP DES SCHILFROHRES UND FÄLLT ZU BODEN..!
OLIVIA STOCKT DER ATEM... ER IST VERLOREN!
DENN, WAS IST EIN NACKTER WILDER GEGEN DEN HELDEN VON AKIF?
IM NÄCHSTEN MOMENT HÖRT SIE WIE EINE HEFTIG ZUSCHLAGENDE KLINGE DIE LUFT ZERSCHNEIDET, WÄHREND DER FREMDE WIE EIN PANTHER AUFSPRINGT.
DANN HOLT DER BARBAR MIT SEINEM WUCHTIGEN SCHWERT AUS, DESSEN SCHNEIDE SHAH AMURATH'S RÜSTUNG AUF DER HÖHE SEINER SCHULTER DURCHDRINGT.
AAAAA
NEBEN DEM KNIRSCHEN ZERSPRINGENDER KETTEN HÖRT OLIVIA DAS GERÄUSCH ZERBRECHENDER KNOCHEN.

Fortsetzung Seite 39

DER GRIFF NACH DEN STERNEN
– Die Welt im 3. Jahrtausend –
von Robbarrel

Ein Mann, der seiner Träume wegen verfolgt wird; ein Begleiter, der 130 Jahre alt ist und körperlich mit 13 Jahren gestoppt wurde und außerdem sein Geschlecht wechseln kann; ein Planet, auf dem „blonde Engel" die Kontrollorgane eines totalitären Regimes darstellen; ein Raumschiff, auf dem, der höchstentwickelten Technik zum Trotz, Gärten blühen und romantische Wasserfälle plätschern – das ist die (Comic-)Welt des Jahres 2489, in die uns das Team Godard und Ribera führt.

Schwarze Sonnen ziehen Schatten an, welche unbekannter Herkunft sind; Roboter sind total menschenähnlich, können jedoch keine Gewalt anwenden; sie zeigen eine Welt, in der alle unsere Erfahrungen und Gesetze aufgehoben zu sein scheinen. Eine Welt, die zwar fiktiv, aber dennoch aktuell und nicht realitätsfern ist, denn sie geht von der Wirklichkeit aus und versucht sie durch Umkehrung zu verdeutlichen.

Eine ähnliche Phantasie-Welt schildern J. C. Mezieres und P. Christin in ihrer Albenreihe „Valerian und Veronique". Die Konfliktstoffe sind aktuell, sie stellen z.B. das Problem der Industrialisierung, der Übertechnisierung, der Ausbeutung der Dritten Welt (hier „Alflolol") durch die Industriestaaten vor, wobei bewußt vermieden wird, dies belehrend, schulmeisterlich darzustellen. Vielmehr wird alles heiter und trotzdem eindringlich erzählt.

Die Konfliktlösungen, und das ist entscheidend, sind überwiegend gewaltlos. So stellen die zur Zwangsarbeit verpflichteten Alflololier in den Waffenfabriken statt Atombomben nur noch Klappmesser her. Diese und ähnliche „Sabotage" bringt das System der Produktion zum Erliegen, sodaß der gesamte technische Apparat, die ganze technische Perfektion in Frage gestellt wird. Auch die Rolle der Frau im Comic wird parodiert; als Veronique aus den Klauen eines Ungeheuers gerettet wird, stellt sie fest: „Ich mußte wieder die Zeche bezahlen. Warum nicht du? Selbst die Fauna des Weltraumes ist frauenfeindlich!"

DU BIST GERETTET!
JA! ABER ICH MUSSTE WIEDER DIE ZECHE BEZAHLEN! WARUM NICHT DU? SELBST DIE FAUNA DES WELTRAUMS IST FRAUENFEINDLICH

Die Geschichte endet realistischerweise mit der Flucht der Alflololier aus einer „zivilisierten" Welt, die nicht mehr ihre eigene ist, regt aber insofern zum Weiterdenken an, als diese „subversiven Naturburschen" von Valerian bewußt auf die Erde eingeladen werden – die Folgen mag sich jeder selbst ausmalen!

Auch „Das Land ohne Sterne" bietet Außergewöhnliches: die Einwoner zweier Städte bekämpfen sich, weil dort völlig gegensätzliche Gesellschaftsformen herrschen. So unterdrücken in Valsenar die Frauen mit männlichem Gehabe die Männer als minderwertige Rasse; ihre Gegner in Malka sind „sanfte" Männer, denen Frauen für das rauhe Kriegshandwerk gerade gut genug sind. Nach überstandener Gefahr teilt Valerian Veronique mit, er sei nicht gegen das Matriarchat, sie möge ihn nun nach Hause fliegen – „aber dalli!"

Endlich gelingt es einmal Comics, vom Schema und Strickmuster des Genres Abstand zu gewinnen ohne auf arteigene Vorzüge zu verzichten, und ohne dabei literarisch oder langweilig zu werden.

Der Bereich „Science Fiction" ist wohl die Chance der Comics, dem ewig sich wiederholenden Klischee zu entkommen, das auf die Dauer ermüden muß. Im Bereich der Science Fiction ist die Phantasie in keiner Hinsicht auf die Realität eingeschränkt. Nicht umsonst heben sich Nick-Abenteuer deutlich von den anderen Wäscher-Serien positiv ab, weil ihre Handlungsspielräume vergrößert sind.

Besonders positiv fallen heute die Science Fiction Comics aus dem franko-belgischen Raum auf, weil sie endlich wirklich Neues hervorbringen und sogar alte Schemata in Frage stellen. Dazu wurde bereits in Sprechblase 22 Stellung genommen.

J. C. Forrest mit „Barbarella" war ein Pionier auf diesem Gebiet. Weitere bemerkenswerte Produkte, die auf dem deutschen Markt erschienen, waren „Die Schiffbrüchigen der Zeit" von Paul Gillon und J. C. Forrest. Neuerscheinungen sind der zweite Band der Reihe „Mark DeVille" und die Bände der Reihe „Valerian und Veronique" 3 und 4. Beide Mark DeVille-Alben bieten außergewöhnliches Lesevergnügen, sowohl von der Handlung als auch von der Qualität der Zeichnungen und der Kolorierung her, zudem noch zum akzeptablen Preis. Nicht minder lesenswert sind

alle Alben der „Valerian und Veronique"-Reihe des Carlsen-Verlages. Auch hier ist die Qualität der Zeichnungen absolut hochwertig, besticht durch „lässige" Strichführung und wird durch vorzügliche Kolorierung abgerundet.

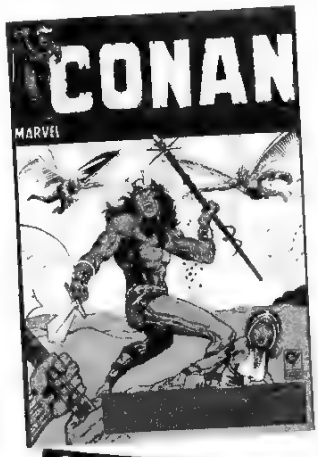
Entscheidend ist aber bei den genannten Alben, daß sie neben ihrer formalen Qualität auch durch ihre geistreichen Stories deutlich aus dem (üblichen) Rahmen fallen.

Dort, wo „plattes Heldentum" und rohe Kraft über klischeehafte Bösewichter triumphieren, wo Handlungsmuster immer nach dem gleichen Schema ablaufen, dort muß eigentlich der überraschende Ausgang, die unorthodoxe Konfliktlösung herausragen und freudig angenommen werden. Schon bei Carl Barks' „Donald Duck" machte gerade der oft überraschende Schluß den Reiz der Geschichte aus; wen faszinierten nicht die wahnwitzigen Erfindungen Daniel Düsentriebs und Donalds Kampf mit der Tücke des Objekts?

Die Welt vieler Science-Fiction-Comics bietet heute immer noch nichts anderes als die „Verpflanzung" der Superhelden in andere Zeiten, ergänzt durch technische Raffinessen. Aber liegt nicht gerade hier die große Chance des Science-Fiction-Comics, daß er in dieser Zukunftswelt, die durch keine Realitäten eingeschränkt sein muß, aus der „alten Welt" ausbricht – und nicht nur im „neuen Gewand" auferstehen?

Die Autoren der oben genannten Serien haben einen Ansatz gefunden, auch wenn sie sich noch nicht ganz vom „alten Heldenbild" gelöst haben, weil es wohl noch (?) als Identifikationsfigur für den Leser benötigt wird.

Die entscheidende Hürde, die genommen werden muß, wird der (Absatz-) Markt darstellen, denn ohne den kommerziellen Erfolg ist hierzulande die beste Absicht zum Scheitern verurteilt, wie es das Beispiel der nach wenigen Heften eingestellten „Topix" beweist. Was wird vom Comicleser heute erwartet? Sind die Lesegewohnheiten nicht schon festgefahren? –



CONAN SCHLÄGT SICH DURCH

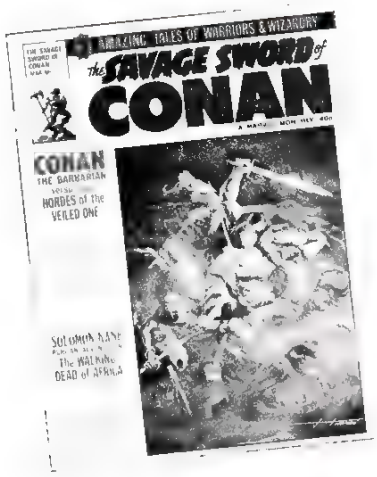
von H. J. Galle

Als Robert E. Howard in der Dezemberausgabe von WEIRD TALES des Jahres 1932 die muskulöse Gestalt des Barbaren Conan auf seine Leser los ließ, hat er bestimmt nicht im Traum daran gedacht, daß dieser Held nach dreißig Jahren eine derartige Renaissance erleben würde!

Die bei Marvel 1970 gestartete Comic-Version des voratlantischen Parvenüs heizte den Boom erst richtig an, nachdem schon die Taschenbuchreihe in den USA ein Riesenerfolg gewesen war. So konnte es nicht ausbleiben, daß sich auch die Filmindustrie für dieses Topic interessierte.

1977 wurde in den USA die „Conan Properties Inc." gegründet, ihr Ziel: die Verfilmung des archaischen Stoffes. Ed Pressman erwarb die Filmrechte, aber es dauerte zwei Jahre, bis man die nötigen Geldgeber dafür auftreiben konnte. Der Star war auch bald gefunden: der österreichische Bodybuilder Arnold Schwarzenegger unterzeichnete einen Vertrag über fünf Filme.

1978 begann Oliver Stone das Drehbuch zu schreiben, im Frühling des Jahres 1979 stieß der Regisseur und Drehbuchautor John Milius zum Conan-Team. Milius drehte fast alle seine Filme nach eigenen Drehbüchern, er ist wie Howard ein Waffen-Fan und, wollte man ihn ideologisch einordnen, rechts von der Mitte anzusiedeln. So blieb es nicht aus, daß er sich bald mit dem Hippie-Typ Stone in die Haare geriet. Das Ende vom Lied war, daß Stone gefeuert wurde und Milius das Drehbuch nun selbst schrieb. Es umfaßt zur Zeit ca. 150 Seiten, und Milius verwob darin zwei Stories R. E. Howards: „Tower of the Elephant" und „The Thing in the Crypt". Die Geschichten von dem gefesselten grünen Elefanten im Turm des Zauberers war übrigens gleich im ersten Conan-Taschenbuch des Condor Verlag 1978 enthalten! Man kann darauf gespannt sein, wie die Tricktechniker das Problem des fliegenden Elefanten im Realfilm lösen wollen, denn der Regisseur will kein „Harryhausen-Movie", das heißt, er will nicht mit der Animationstechnik arbeiten!



Der Regisseur will auch die in diesem Genre übliche Magie vermeiden, unerklärliche Ereignisse sollen als Resultat paranormaler Fähigkeiten (ESP) erscheinen. Wenn also z.B. der Oberschurke Tulsa Doom in seiner Hand eine Schlange erscheinen läßt, dann bleibt es dem Publikum überlassen, sich vorzustellen ob er sie herbei- oder aus dem Ärmel gezaubert hat!

Ich erwähnte eben den Namen des Schurken Tulsa Doom, dies ist allerdings eine Inkonsequenz in Verbindung mit dem Conan-Stoff, denn dieser Schurke entstammt einem anderen Themenkreis des fleißigen Pulp-Schreibers Howard und zwar den Geschichten um „King Kull". Milius fand jedoch, daß dies der farbigste Bösewicht aus Howards Feder sei und baute ihn in sein Drehbuch ein. Geplant ist, diesen Conan-Gegner von Sean Connery spielen zu lassen. Die Rolle der Valeria, der Kampfgefährtin Conans, möchte man mit Raquel Welch besetzen; John Huston soll eingesetzt werden, eventuell auch Jack Palance, aber dies ist alles noch unausgegoren.

Conan selbst wird nicht viele Dialoge im Film haben, er ist auch nicht der Typ, der viele Worte macht. Erst zuschlagen und dann fragen ist sein Motto. So wird auch der Film zu fast 50 Prozent aus Action-Szenen bestehen, der Schlußpunkt soll eine gigantische Schlacht sein. Die Dekorationen orientieren sich an den Kulturen der Kelten, Wikinger, Mongolen und Japaner (Samurai).

Im Herbst 1979 befand sich John Milius in Europa auf der Suche nach geeigneten Drehorten, er dachte da zum Beispiel an den *Schwarzwald* – wie er darauf kommt, entzieht sich meiner Kenntnis, so düster ist er doch nicht, da wäre der Bayrische Wald viel besser geeignet.

Aber auch Jugoslawien wird in Erwägung gezogen, denn die dortigen Verantwortlichen locken mit dem Angebot, für die Schlachtszene unbegrenzt Soldaten zur Verfügung zu stellen!

Auf jeden Fall hofft man, im Sommer 1980 mit der Produktion beginnen zu können.

Inzwischen steht auch das Team: Dino de Laurentiis ist der Hauptverantwortliche, Drehbuch und Regie John Milius, das Drehbuch in Form eines Storyboards (Comic-Version) entwirft der Underground-Zeichner William Stout, die Produktionsskizzen und Rohentwürfe zeichnet Ron Cobb, der gerade von seinem „Alien"-Job zurückgekehrt war und eigentlich ein wenig Urlaub machen wollte, aber solch eine Chance ließ er sich natürlich nicht entgehen.

Das Team glaubt, daß dieser Conan-Film einen neuen Trend etablieren wird, genauso wie es 1977 mit „Star Wars" der Fall war. John Milius ist davon überzeugt, daß der Film die amerikanischen Zuschauer im Sturm erobern wird, und daß dem ersten Streifen noch viele folgen werden.

Wieviele Schwierigkeiten aber bis dahin noch überwunden werden müssen, zeigt am besten folgende Geschichte: Für die Nahaufnahmen wird ein echtes Langschwert gebraucht, man ließ dies ruchbar werden und eine Horde von Scharlatanen überschwemmte das Büro. Einer dieser Schwertmacher stellte sich beispielsweise bei Milius vor und präsentierte ein Prachtstück, welches angeblich 1 000 Dollar wert sein sollte. Um es auszuprobieren ging Milius mit ihm auf den Parkplatz, holte mit beiden Händen aus und schlug mit dem Wunderschwert auf einen hölzernen Begrenzungspfahl – es machte Klaaannng – und er stand mit dem Heft des Schwertes in der Hand da – die Klinge (in diesem Fall muß man eigentlich „Blatt" sagen) schwirrte zitternd durch die Luft und klatschte auf den Kiesboden. Verlegen stammelte Milius: „I'm soo sorry!" – Doch dann fanden sie endlich auch dafür einen Spezialisten, der ihnen ein perfektes Langschwert schmiedete, allerdings kostete das Prachstück schon ohne Gravur 700 Dollar!

Wir werden es aber, wie gesagt, nur in den Nahaufnahmen sehen, für die Kampfszenen werden Aluminium- und Fiberglasschwerter benutzt. – Es ist zwar noch lange hin – aber freuen wir uns schon heute auf

Conan the Movie...

LITTLE NEMO

DER COMIC UND SEIN VERHÄLTNIS ZU TRAUM UND KINO AM BEISPIEL VON „LITTLE NEMO" UND „DREAMS OF THE RAREBIT FIEND"

von Günter Hermann

In jenen goldenen Tagen, an denen die Geburtsstunde der drei Eckpunkte des gleichseitigen Dreiecks Comic-Film-Traum schlug und an denen sich der Konkurrenzkampf der nordamerikanischen Zeitungen vorwiegend in den Illustrationen und Comic-Strip-Beilagen austobte, schuf Winsor McCay mit DREAMS OF THE RAREBIT FIEND und LITTLE NEMO zwei außergewöhnliche Beispiele aus der Spitzengruppe der Comicgeschichte. Die Episoden und die Träume hemmungslos Käsetoast verschlingender Mitmenschen erschienen ab 1904 im „Evening Telegram" und die Geschichte um den minderjährigen phantasiereichsten Träumer aller Zeiten von 1905 bis 1911 im „New York Herald", beides Produkte des Zeitungskönigs James Gordon Bennett (der kleine Nemo gab von 1924 bis 1927 noch ein kurzes Gastspiel in der „Herald Tribune"), in den Sonntagsbeilagen. Der Autor McCay absolvierte seinen Kunstunterricht mit dem Schwerpunkt Perspektive, arbeitete unter anderem als Zirkusschildermaler und Hersteller von Panoramagemälden jüngster Ereignisse, war öfter im Showgeschäft tätig und interessierte sich stark für das junge Medium Film (später sollte er auch selber Zeichentrickfilme herstellen). Alle diese Faktoren erkennt der Leser in irgendeiner Form in seinen Comics wieder.

Der historisch-kulturelle Hintergrund

Noch ehe Ellen Key 1900 mit einem Buch das „Jahrhundert des Kindes" einläutete, erschienen mit „Alice in Wonderland" (1865) und „The Jungle Book" (1894) Beispiele einer Literatur für Kinder, wie es sie vorher kaum gab. Alle Bücher, die vorher geschrieben wurden und die heute als Kinderbücher gelten, richteten sich ausschließlich an Erwachsene. 1900 erschien dann in den USA „The Wonderful Wizard of Oz", das bis heute noch dort als das beliebteste Kinderbuch gilt. 1904 folgte in England „Peter Pan, or the Boy Who Would Not Grow Up" (der Junge, der nicht erwachsen werden wollte).

Die Autoren dieser Bücher waren alle bestrebt, sich eine abgeschlossene Fluchtwelt zu schaffen, in die die jeweiligen kindlichen Hauptpersonen verschlagen, oder, was noch beliebter war, von einem Boten geholt wurden. Ohne diesen Ansporn eines Bereiches, in dem die herrschenden Gesetze auf den Kopf gestellt werden und die Abenteuer phantastische Ausmaße annehmen können, schienen die Autoren der damaligen (oft auch der heutigen) Zeit, die sich speziell an Kinder wenden wollten, nicht fähig zu sein, ihrer Phantasie ungezügelten Lauf zu lassen. Kindern dagegen bereitet es keine Schwierigkeiten, wunderbare Ereignisse mit dem täglichen Leben zu verknüpfen. Diese Märchenwelt spielt auch in LITTLE NEMO eine große Rolle, nur daß sie dort eine Traumwelt ist. Bis in die Comicproduktion heutiger Tage hat sich Peter Pans Niemals-Land gerettet, es taucht sogar in Schöpfungen wie Richard Corbens DEN auf, obwohl hier ausschließlich Erwachsene angesprochen sind, und zeugt von einer gewissen Phantasiearmut der Schöpfer, die dieses Faktum als reines Stimulans brauchen.

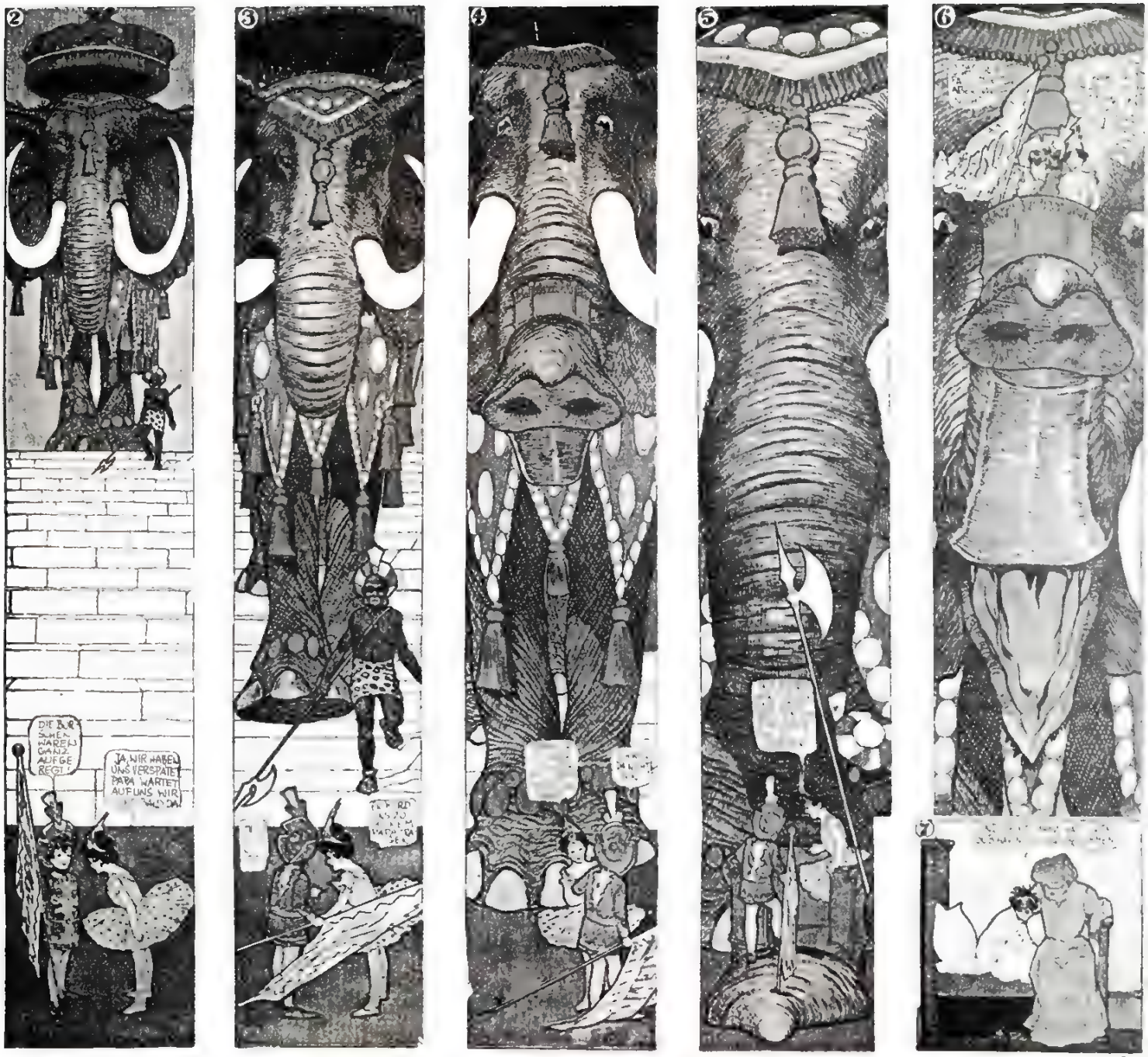
1895 gilt als das Erfindungsjahr des Films, der in drei verschiedenen Ländern gleichzeitig das Licht der Welt, das in diesem Fall aus dem Projektionsapparat kam, erblickte: In den USA durch Edison, in Frankreich durch die Brüder Lumière und in Deutschland durch Skladanowsky. Besonders wichtig soll in diesem Zusammenhang die Persönlichkeit Méliès sein. Der ehemalige Zauberkünstler und Theaterdirektor baute sich 1897 in Paris ein eigenes Atelier und hob den phantastischen Film aus der Taufe. Seine Filme, zu den bekanntesten gehört „Die Reise zum Mond", hatten einen enormen Erfolg und gelangten bis in die USA.

Schließlich leitete das Erscheinen von Sigmund Freuds Traumdeutung 1899 die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Phänomen ein, das in den beiden besprochenen Comics von McCay eine so große Rolle spielen sollte.

DREAMS OF THE RAREBIT FIEND
(Die Alpträume von Käsetoast-Fans)

Jede sonntägliche Geschichte ist ein phantastisches Abenteuer, das sich im letzten Bild als Traum, verursacht durch das am Abend zuvor erfolgte Verspeisen eines Käsetoasts (meistens ist damit ein Abschwören der handelnden Person von diesem vermaledeiten schwerverdaulichen Gericht verbunden) erweist.

Oft ist der Ausgangspunkt realistisch: Auf einem zunächst harmlosen Spaziergang begegnen einem schnurrbärtigen Alterchen unzählige Doppelgänger, eine Krokodilhandtasche verwandelt sich in ein Krokodil, das die Besitzerin zu verschlingen droht.



Diese Serie kennt keine Hauptperson, sondern die Akteure wechseln von Woche zu Woche. Nicht selten sind Wunschträume bestimmter Art an einen Personentyp gebunden (hier leistet sich McCay ab und an sogar etwas Gesellschaftskritik): So träumt ein Polizist, er wäre ein römischer Diktator, eine alte Jungfer macht sich hübsch, um einen Mann zu angeln (allerdings muß sie dann wiederum vor den zahlreichen anstürmenden Verehrern die Flucht ergreifen) oder ein Senior konsumiert Verjüngungspillen, worauf er sich zu einem Baby zurückentwickelt und seine ehemals zu junge Frau mit „Mama" anredet.

Oft wird dieser Comic als eine Vorstufe zu LITTLE NEMO angesehen, er erweist sich aber beim näheren Hinsehen als wesentlich hintergründiger im Gegensatz zu seinem bekannteren Bruder, was daran liegen mag, daß er sich ausschließlich an Erwachsene richtet.

LITTLE NEMO

Hatte McCay im „Käsetoast-Esser" Hintergründe und Schauplätze funktionell gestaltet, was durch die eher realistische Grundlage bedingt war, konnte sich sein zeichnerisches Talent mit der Schaffung von wahnwitzigen Architekturen, in atemberaubenden Perspektiven gezeichnet, bei NEMO verwirklichen. Zunächst waren die einzelnen Sonntagsseiten von der Handlung her relativ abgeschlossen, wenn verschiedene Personen damit beschäftigt sind, den Jungen auf Befehl König Morpheus in das Slumberland zu holen. Dabei treffen ihn allerlei Mißgeschicke und im jeweils letzten Bild wacht Nemo, oft zur falschen Zeit und den natürlichen Handlungsverlauf unterbrechend, auf. Seine Gegenspieler, der kleine Flip (er hat „Wake up" auf seinem Hut stehen) und sein Onkel, der Ritter der Morgenröte, sind dauernd bestrebt, ihn aufzuwecken, damit er bei der Prinzessin nicht ans Ziel gelangt. Besonders deutlich in den ersten Epi-

soden zeigt sich somit das Erwachen als die Gegenwelt der Phantasie, mit dem Morgengrauen ist das Spiel vorbei und der Ernst des Lebens (z.B. die Sonntagsschule) wartet auf Nemo und den Leser, Später, als Nemo Abenteuer im Reich von Jack Frost, in einer surrealistisch verzerrten Großstadt oder gar auf dem Mond erlebt, hat das letzte Bild oft nur noch die Funktion eines „Fortsetzung folgt".

Auch lassen sich Parallelen zu Méliès ziehen. So erinnern die Pilze in der zweiten Folge von Nemos Traumabenteuern an die Pilze, die bei der „Reise zum Mond" auf dem Erdtrabanten wachsen. Andererseits hat sich auch der Filmregisseur mit dem Traum als künstlerischem Mittel beschäftigt: In einem Film, wo er die „Hochfliegenden Pläne eines Professors" schildert, sieht man fliegende

DER TRAUM

Der Umstand, daß innerhalb eines Traumes selbst die phantastischsten Abenteuer erzählt werden können (in König Morpheus Bereich ist so an fliegenden Pferden, an Zwergen und Riesen nicht zu zweifeln), mag McCay nur am Rande interessiert haben, als er seine Geschichten dort ansiedelte. Wichtiger war für ihn, daß er, hauptsächlich in den DREAMS OF THE

IN DIESEM FALL BEDEUTET DER TOD EINEN SEGEN, NICHT NUR FÜR SEINE FRAU, SONDERN FÜR DIE GESAMTE GEMEINDE ER WAR SCHLECHT!
NUR GELD IST ER MIR SCHULDIG GEBLIEBEN.

SO! ENDLICH HAT SICH MEINE HOFFNUNG ERFÜLLT ER IST DA WO ER HINGEHÖRT WIRD GUTES BRENNMATERIAL ABGEBEN
AN IHRER STELLE, GNÄDIGSTE, WÜRDE ICH IHM EINEN STEIN SO GROSS WIE DIE CHEOPS-PYRAMIDE IN ÄGYPTEN AUFS GRAB LEGEN, DAS

DER FILM

McCay unterhielt enge Beziehungen zu dem neuen Medium Film. Aus diesem Grund sind bei ihm auch filmische Einflüsse besser zu erkennen als bei anderen Comiczeichnern. Weiterhin sollte zu bedenken sein, daß Comic-Strips und phantastischer Film in jenen Jahren ihre erste Blüte erlebten.

McCay bedient sich beim Zeichnen seiner Bilder verschiedener Faktoren des Films. Besonders hat es ihm das Verhältnis der Kamera zum gefilmten Objekt angetan. Spielt bei ihm eine Bilderabfolge im gleichen Raum, so nimmt der Betrachter immer denselben Standpunkt in der gleichen Entfernung ein. Wem fallen dabei nicht die Filme der Stummfilmzeit ein, die im Grunde, durch die Unbeweglichkeit der Kamera und die Beschränktheit des Ateliers bedingt, abgefilmtes Theater waren.

Ein weiteres Beispiel, bei dem auch der Betrachtungswinkel gleich bleibt, sich aber ein Objekt auf den Betrachter zubewegt, läßt an den Film „Die Ankunft eines Zuges auf dem Bahnhof" von Lumière denken, der während der Vorführung bei den damaligen Zuschauern eine Panik hervorrief, weil sie einen Zug auf sich (das heißt auf die Kamera) zukommen sahen.

Gestalten über den schlafenden Titelhelden hin- und hertollen.

McCay hat auch Richtungweisendes für das Medium Film geschaffen. So nahm er in dem Traum eines Käsetoastfans, der im Reich König Morpheus erlebt, wie er stirbt und zu Grabe getragen wird, die weltberühmte Szene aus Dreyers Film „VAMPYR", wo auch die Hauptperson aus ihrem subjektiven Blickwinkel ihr eigenes Begräbnis verfolgen kann, vorweg.

Wer schwarzen Humor mag, dem sei diese Episode, die zum Besten gehört, was McCay geschaffen hat, besonders ans Herz gelegt. Wie schon erwähnt, schuf er in den späteren Jahren selber Zeichentrickfilme. „Gertie der Dinosaurier", sein erstes Produkt dieser Art (1909), erinnert schon ein bißchen an einen primitiven Disney. Dem Betrachter fallen seltsame Bewegungen auf, die das Tier (auch durch eine Schleife mehrfach wiederholt) ausführt. Das kommt daher, daß sich McCay bei der Vorführung dieses Films vor die Leinwand stellte und sein Produkt mit Hilfe eines Stocks „Männchen machen" ließ.

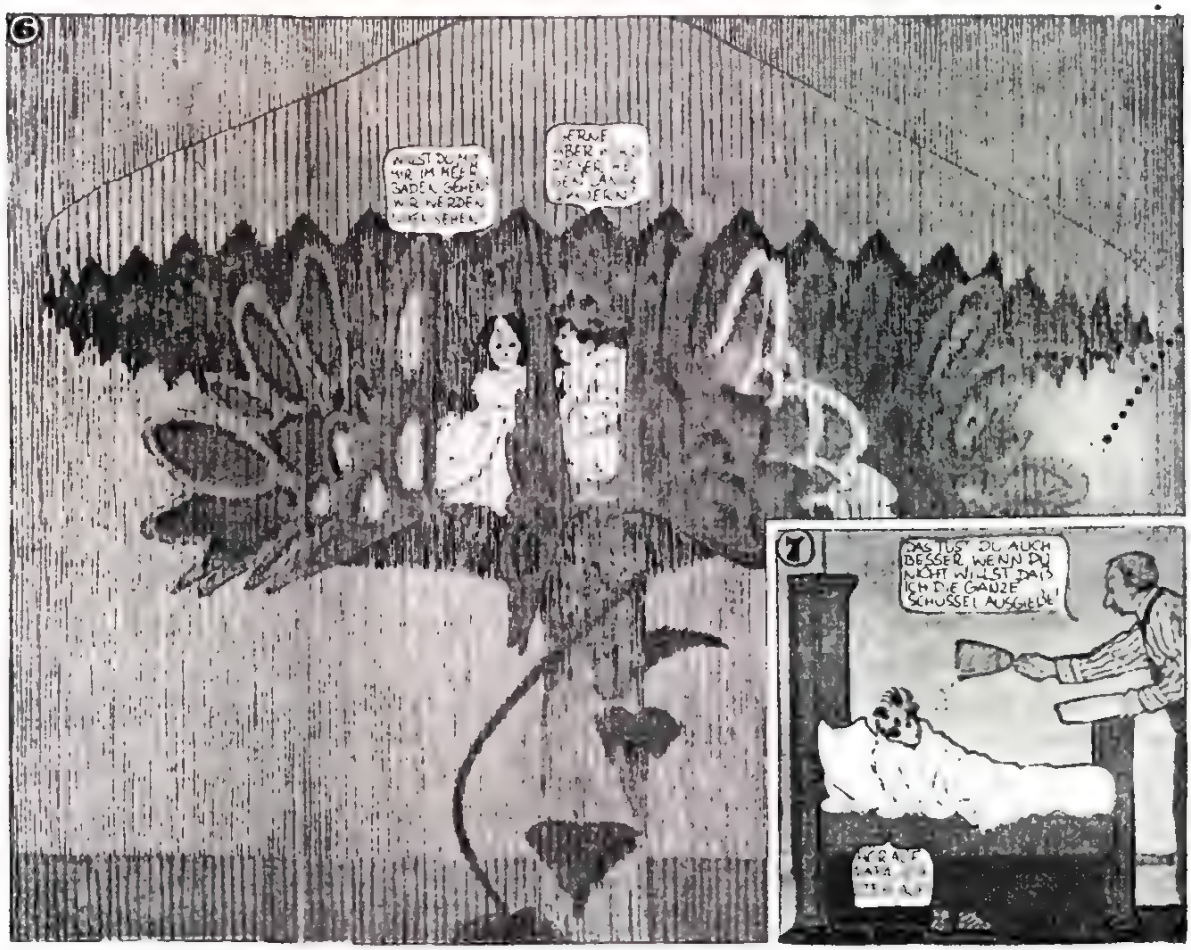
RAREBIT FIEND, die offenen und unterdrückten Triebe und Ängste unserer Gesellschaft schonungslos offenbaren konnte. So zum Beispiel der Horror davor, keine Persönlichkeit, sondern ein Massenmensch zu sein (der Träumende sieht sich bei ihm öfter mit einer vielfach duplizierten Ausgabe seiner selbst konfrontiert) oder auch die Angst vor der sich rächenden Natur, wenn aus der Krokodilhandtasche ein Krokodil herauswächst, das sich aggressiv gegen die Besitzerin wendet. Er stellt aber auch den Wunsch dar, einmal die Wolkenkratzer von Wall Street durcheinander purzeln zu lassen bzw. der unmenschlichen Technik die Stirn bieten zu können.

McCay zeigt in seinen Comics eine realistische Betrachtungsweise des Traum geschehens auf. In den DREAMS OF THE RAREBIT FIEND führt er Alpträume auf einen gestörten Verdauungsvorgang zurück und beschäftigt sich mit Kollektivträumen, zum Beispiel nicht vollständig angekleidet auf der Straße spazieren zu gehen. Im LITTLE NEMO spielen Fallträume eine große Rolle, sie werden meistens von einem Sturz Nemos aus dem Bett begleitet. Auch bezieht er solche Trauminhalte mit ein, mit deren fälschlicher Interpretation sich der

Schlafende vor dem Erwachen schützen will. So verarbeitet Nemo den Wasserguß seines Vaters in seinem Traum. Als dies dann nichts mehr hilft, bleibt ihm weiter nichts übrig, als das Reich König Morpheus zu verlassen.

eine Ausnahme: seine Inhalte sind die privatesten, aber wie lange noch? Schon ist die „Traum"-Industrie dabei, dem Träumenden und späteren Konsumenten die Objekte, von denen er zu träumen hat, vorzuschreiben. An die Stelle des geflügelten

wieder der Alltagswelt zugeführt: Die Sonntagsschule wartet auf ihn oder er wird wegen seines langen und ständig von einem Sturz aus dem Bett bedrohten Schlafes getadelt. So ist es kein Wunder, daß er oft (und mit ihm zusammen der Leser) aufseufzt:



Am obigen Beispiel wird auch die Beziehung Traum-Realität, wie sie dieser Comic beschreibt, deutlich. Nemos wunderbare Traumabenteuer werden ständig vom Erwachen beziehungsweise dem Erscheinen des Ritters der Morgenröte bedroht. Hier wird das Alltagsleben eindeutig als Feind der Phantasie deklariert.

ZUSAMMENFASSUNG

Das Trio *Traum, Film* und *Comic* hat viele Gemeinsamkeiten. So schaffen sich alle drei ein eigenes Reich. Wenn schließlich das Licht wieder angeht, der Träumende erwacht oder beim letzten Bild einer Geschichte anlangt (bei McCay wird dort auch immer das Erwachen dargestellt), hat sich der Konsument wieder der Realität zu stellen. Nur der Traum bildet

Pferdes ist das Luxusauto getreten, die Phantasie wird durch das Abreagieren von Frustrationen ersetzt. Leider kann man auch dem Traum-Comic oder dem Film selten nachsagen, daß er uns für die Realität rüsten kann.

In den Anfangsstadien der Comicgeschichte, aber auch heute, spielt der Traum eine große Rolle. Hal Foster hat zum Beispiel in den Folgen 1973 und 1974 seines PRINZ EISENHERZ zwei Episoden eingestreut, die von McCay sein könnten. Auch die Underground-Zeichner haben eine Vorliebe für unmögliche Bildfolgen, die durch den Genuß eines Super-Trips oder Riesen-Joints eingeleitet werden.

McCay jedoch denunziert den Traum als Traum im Gegensatz zur Wirklichkeit, d.h. Nemo wird beim Erwachen

„Ach, wenn ich doch weiterschlafen könnte". McCay suggeriert dem Konsumenten seiner Comics ganz klar: Hier ist die Traum- (die Comic-) Welt zu Ende. Ein besserer Abschluß für einen Comic dieser Art läßt sich kaum denken. Nicht selten deklarieren auch nach neuen Wegen suchende Regisseure ihren Film als Film, so wird zum Beispiel zum Schluß ein Filmriß oder ein Verbrennen des Films gezeigt (siehe Bergman's „Persona"), während der Trend der Traumfabriken dahin geht, in immer aufwendigeren Produktionen eine Traumwelt als Realität auszugeben, durch immer weiter entwickelte technische Tricks dem Zuschauer vorzumachen, das Gesehene wäre wirklich wahr oder möglich.

CHECKLISTE ZUM W I N N E T O U - ARTIKEL, erstellt von WOLF RAUTENSTRAUCH

ÜBERSICHT 1: NACHDRUCKE

KARL MAY-BILDHEFTE
insgesamt: Nr. 1 - 52
(Januar 1963 bis Januar 1965)

davon:

Nr. 1 - 8	WINNETOU NACH KARL MAY
Nr. 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 25, 28, 31, 35	KARL MAY WINNETOU

Alle anderen Nummern enthalten KARA BEN NEMSI- oder OLD SUREHAND-Stories, die von HARRY EHRT gezeichnet worden sind.

Nachdruck der Comicseiten aus den
KARL MAY-BILDHEFTEN im
WINNETOU-MAGAZIN Nr. 1 - 49
(September 1964 bis August 1965)
insgesamt: WINNETOU-MAGAZIN Nr. 1 - 80
(September 1964 bis September 1966)

Nr. 1 - 20	WINNETOU Das farbige Wild-West-Magazin
Nr. 21 - 24	WINNETOU VEREINIGT MIT "KARL MAY" Das farbige Wild-West-Magazin
Nr. 25 - 49	WINNETOU Das einzige Jugendmagazin Deutschlands für Indianerkunde

Datum	Nummer	Titel (und eventuelle Extraseite)	Comicseiten	WINNETOU-Teil: Seiten 3 - 10 / 11
Jan. 63	1	GREENHORN UND SHATTERHAND	2 - 23	Mag. 1 / Seite 3 - Mag. 3 / Seite 6
Febr. 63	2	TODFEINDE extra: Medizin/Travois	2 - 23 Seite 23=1 Streifen	Mag. 3 / Seite 7 - Mag. 5 / Seite 10
Febr. 63	3	BLUTSBRÜDER extra: Wie wohnte der Rote Mann ?	2 - 22	Mag. 6 / Seite 3 - Mag. 8 / Seite 5
März 63	4	FLUCH DES GOLDES	2 - 23	Mag. 8 / Seite 6 - Mag. 10 / Seite 9
März 63	5	MIT KNAPPER NOT ENTKOMMEN extra: Die Wohngebiete der wichtigsten Stämme der nordamerik. Indianer	2 - 22	Mag. 10 / Seite 10 - Mag. 13 / Seite 3
Apr. 63	6	AUF DER SPUR extra: Die Feuerwaffen im Wilden Westen	2 - 22	Mag. 13 / Seite 4 - Mag. 15 / Seite 6
Apr. 63	7	IN DER FALLE extra: Pferde und Reiter im Westen	2 - 22	Mag. 15 / Seite 7 - Mag. 17 / Seite 9
Mai 63	8	AM BAUM DES TODES extra:	2 - 23 Seite 23=1 Streifen	Mag. 17 / Seite 10 - Mag. 20 / Seite 4
Juni 63	10	DIE VERGELTUNG extra: Medizinmänner	2 - 22	Mag. 20 / Seite 4 - Mag. 22 / Seite 7 (Montage: die erste Bildreihe aus Heft 10 wurde ausgelassen.)
Juli 63	12	DER GEIST DES LLANO ESTACADO extra: Die Freidenspfeife	2 - 22	Mag. 22 / Seite 8 - Mag. 25 / Seite 4
Juli 63	14	WASSER extra: Sonnen, Hörner und Federn (indianischer Kopfschmuck)	2 - 22	Mag. 25 / Seite 5 - Mag. 27 / Seite 9
Aug. 63	16	DIE WÜSTENGEIER	2 - 23	Mag. 27 /Seite 10 - Mag. 30 / Seite 7
Sept. 63	18	DIE SÖHNE DER SCHWARZEN SCHLANGE extra: Schilde	2 - 22	Mag. 30 / Seite 8 - Mag. 33 / Seite 4
Okt. 63	20	IM LAND DER GEISTER extra: Skalpe und Skalpmesser	2 - 22	Mag. 33 / Seite 5 - Mag. 35 / Seite 9
Nov. 63	22	AUF LEBEN UND TOD extra: Der Tomahawk	2 - 22	Mag. 35 / Seite 10 - Mag. 38 / Seite 6

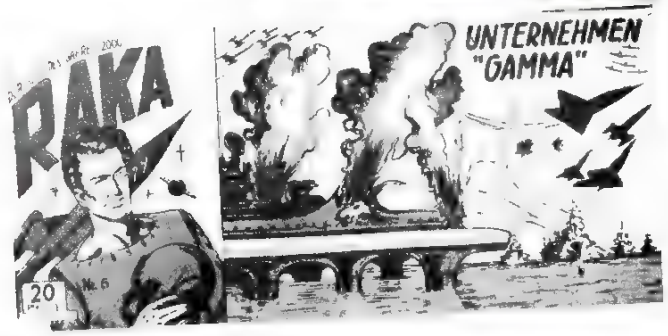
Datum	Nummer	Titel (und eventuelle Extraseite)	Comicseiten	WINNETOU-Teil: Seiten 3- 10/11
Dez. 63	25	RITT INS VERDERBEN extra: Der Büffel	2 - 22 S. 23=1 Textstreifen	Mag. 38 / Seite 7 - Mag. 41 / Seite 3
Feb. 64	28	BEI DEN SHOSCHONEN extra: Haartrachten des roten Mannes	2 - 22	Mag. 41 / Seite 4 - Mag. 43 / Seite 8
März 64	31	DER NAMENLOSE extra: Medizin	2 - 22	Mag. 43 / Seite 9 - Mag. 46 / Seite 5
Mai 64	35	IN HÖCHSTER NOT	2 - 23	Mag. 46 / Seite 6 - Mag. 49 / Seite 3

ÜBERSICHT 2: INHALT

ERSCHEINUNGSDATEN KARL MAY - BILDHEFTE In Klammern der Nachdruck und die Fortsetzung im Winnetou-Magazin		Die der Comic - Bearbeitung zugrunde liegende KARL MAY-Erzählung	Bamberger Ausgabe der "Gesammelten Werke" des Karl-May-Verlags (KMV)
Jan. 1963 - April 1963: (Sept. 1964 - Dez. 1964:	Heft 1 / S. 3 - Heft 6 / S. 9 Mag. 1 / S. 4 - Mag. 13 / S.11)	Kapiltel 2 - 22 aus WINNETOU I	BAND 7
Apr. 1963 - Mai 1963: (Dez.1964 - Jan. 1965:	Heft 6 / S. 10 - Heft 8 / S. 8 Mag. 14 / S. 3 - Mag. 18 / S. 7)	Das Anfangs- und die drei Schlußkapitel aus WINNETOU II	BAND 8
Mai 1963 - Juni 1963: (Jan.1965 - Feb. 1965:	Heft 8 / S. 8 - Heft 10/ S. 22 Mag. 18 / S. 7 - Mag. 22/ S. 7)	Die fünf letzten Kapitel aus WINNETOU III	BAND 9
Juli 1963 - Aug. 1963: (Febr. 1965 - Apr. 1965:	Heft 12 / S. 2 - Heft 16 / S. 23 Mag. 22 /S. 8 - Mag. 30/ S. 7)	DER GEIST DES LLANO ESTACADO - Teil 2 von UNTER GEIERN	BAND 35
Sept. 1963 - Okt. 1963: (Apr. 1965 - Mai 1965 :	Heft 18 / S. 2 - Heft 20 / S. 20 Mag. 30 / S. 8 - Mag. 35 / S. 7)	DIE SÖHNE DES UPSAROKA (eigentlich: MUTTERLIEBE) - Teil des Sammelbandes DAS ZAUBERWASSER	BAND 48
Okt. 1963 - Mai 1964: (Mai 1965 - Aug. 1965 :	Heft 20 / S. 21 - Heft 35 / S. 23 Mag. 35 / S. 8 - Mag. 49 / S. 3)	DER SOHN DES BÄRENJÄGERS - Teil 1 von UNTER GEIERN	BAND 35
(Aug. 1965 - Okt. 1965:	Mag. 49 / S. 4 - Mag. 55 / S. 8)	Kapitel 1, 6 - 9 aus DER SCHATZ IM SILBERSEE	BAND 36

Die Fortsetzung der SCHATZ IM SILBERSEE-Geschichte im Magazin 55 / Seite 9ff. und den weiteren Ausgaben stammt von HARRY EHRT.

RAKA



Der Held des Jahres 2000

GÜNTER JUNCK und VOLKER DARKIN

SCIENCE FICTION - ein Zauberwort aus dem englischen Sprachraum, die Beschreibung einer Literaturgattung, deren Grenzen jedoch nicht so eng gesteckt sind, wie die frei übertragenen Worte "wissenschaftliche Dichtung" vermuten lassen.
Zwar befassen sich viele Romane, Erzählungen, Filme und nicht zuletzt auch die Comics der Gattung Science Fiction mit wissenschaftlichen Themen; meist aus dem Bereich der Technik - es werden Fahrzeuge, Waffen, Geräte und Computersysteme beschrieben - aber auch politische und sozialwissenschaftliche Themengruppen werden zunehmend angesprochen. Das Hauptgewicht liegt zu einem großen Teil allerdings auf der Unterhaltung, so werden viele Elemente aus Fantasy, Sagen und Märchen einbezogen. Das bedeutet aber nicht, daß man es auf dem Gebiet der Science Fiction mit anspruchsloser Literatur zu tun hat, es geht hier vielmehr um den Hintergrund des Dargestellten, dem oft der reale Anteil entnommen wurde.
Es gibt zahlreiche Menschen, die der Science Fiction nicht abgewinnen können. Manche sprechen von absolutem Unsinn, andere wiederum von einer "Fluchtliteratur", die es dem Leser ermöglicht, der Alltagswelt zu entfliehen und ihm somit den Blick auf brennende Gegenwartsprobleme trübt.
Im Grenzbereich von Fantasy und Horror wird auch von "Roller - Coaster-Literatur" gesprochen. Gemeint ist ein Berauschen an der Gefahr aus dem Gefühl einer relativen Sicherheit heraus, wie es z. B. bei einer Fahrt mit der Achterbahn empfunden werden kann. Aber diese Argumente stammen von Gegnern, nicht von Kennern dieses Literaturzweiges.
Zwar gibt es Produkte, denen die Bezeichnung trivial mit Sicherheit gegeben werden kann; man darf hierbei allerdings nicht übersehen, daß viele Geschichten (speziell Comics) zur Unterhaltung von Kindern und Jugendlichen geschrieben wurden. Außerdem ist reine Unterhaltung, die Entspannungslektüre, keinesfalls negativ zu beurteilen. In einer Zeit voll hektischer Betriebsamkeit, mit der Sucht nach immer neuen Vergnügungen, kann die Beschäftigung mit "simplen" Literaturprodukten zum ruhigen Gegenpol werden.

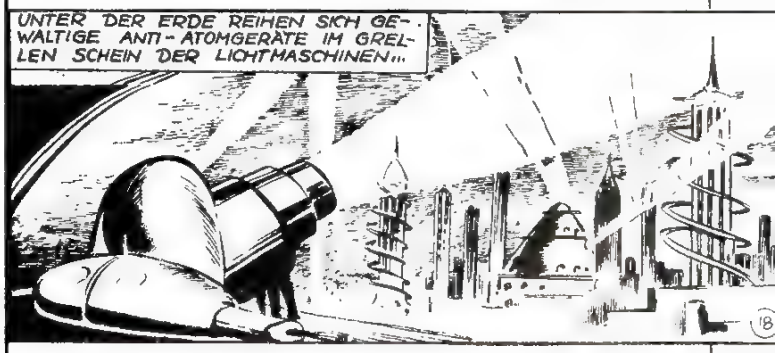
Solche und ähnliche Betrachtungen werden heute von jedem Zweiten angestellt, der sich mit Science Fiction oder Comics beschäftigt. Die meisten derjenigen jedoch, die diese Literaturgattung aus der Kindheit kennen, sind dann oft erstaunt, warum sie damals dieses oder jenes für interessant hielten und sich damit beschäftigt

haben. Auch viele SF-Schreiber und Comic-Zeichner sind heute überrascht, wenn sie erfahren, warum sie ihre Stories so und nicht anders gestaltet haben.
Hugo Gernsback sagte einmal, er habe, wenn er morgens von zuhause losfuhr, noch nicht gewußt, was er im Büro schreiben werde - und dann lief es ihm von der Feder. Ähnlich wird es sich in fast allen Fällen der Nachkriegscomics verhalten haben - kaum einer hat sich groß Gedanken darüber gemacht, wie seine Heftchen in 20 oder 30 Jahren mal interpretiert werden. ENZO CHIOMENTI, der die Serie RAKA zeichnete, macht wohl hier keine Ausnahme.

Für uns fortschrittsgläubige Kinder war damals Realität und Phantasie wirklich schwer zu trennen. Nachdem die Amerikaner eine erbeutete V 2 mithilfe eines kleinen Zusatzaggregats auf eine Höhe von 409 km brachten, schlugen die Tageszeitungen "Kabolz" - ganz abgesehen davon, welche Visionen die Erwachsenen angesichts der A- und H-Bombe verbreiteten; Menschen auf Mond, atomare Superwaffen - geheimnisvolle Strahlen, die Flugzeuge vom Himmel holen - Atomstrahlen, die unsichtbar machen - es war einfach phantastisch!
Kein Wunder, daß wir Kinder dieser Zeit glaubten, es existiere irgendwo derartiges hinter dem Horizont.
In unser relativ heilen Welt malten wir uns dann auch die tollsten Sachen aus, die natürlich allesamt recht naiv waren; genau da setzten die Comic-Produzenten an. Das heißt nun nicht, daß sie es besser wußten, denn sie hatten ja ähnliche Vorstellungen - wie das dann aussah, können wir heute in Serien wie RAKA oder FULGOR nachvollziehen.
Die Tatsache, daß bei FULGOR z. B. ein Mann von den Marsbewohnern zu Hilfe gerufen wird, um ihnen beim Kampf gegen ihre feindlichen Artgenossen beizustehen - diese wiederum Fulgors Braut entführen, damit er dies nicht tut, während sie selbst über alle möglichen Superwaffen verfügten, die sogar die Erde vernichten konnten - all das kam uns genausowenig spanisch vor, wie dem Autor selbst.
Diese Bonanza-Mentalität finden wir ja heute noch häufig in den amerikanischen Medien. Selbst in STAR WARS, dem Film der Filme, mußte eine Prinzessin dabeisein.

Die Geschichte der Comic-Serie RAKA beginnt am 4. April des Jahres 2009. RAKA, ein Reporter, wird zu einer der Hauptfiguren im politischen Ränkespiel zwischen zwei rivalisierenden Großmächten.
Um die eurasische Luftflotte vom Gebiet der "Verbündeten Mächte" fernzuhalten, soll das Metall "Galeor" auf schwimmenden Inseln deportiert werden. "Galeor" hat die Eigenschaft, alle sich in der Nähe befindlichen Motore stillzusetzen; es handelt sich hier also um eine reine Defensiv-Waffe.
Oberst Joto, ein Agent der Eurasier, raubt die Tabellen über den Gebrauch von "Galeor". Sein Aufenthaltsort, die künstliche Insel Gamma, wird von Truppen der "Verbündeten Mächte" angegriffen. Joto entkommt in seinem U-Boot. Als Geiseln entführt er den Entdecker des "Galeor", Professor Afelius, und Rakas Freundin Flora. Auf die Bedingungen Jotos zur Befreiung der Geiseln wollen die Generäle der "Verbündeten Mächte" nicht eingehen - so greift RAKA zur Selbsthilfe; er entwendet "Galeor" aus einem Staatstresor, um Joto zu ködern. Die Befreiung der Geiseln gelingt - aber Joto entkommt mit dem wertvollen Material.
Die nun folgende Jagd führt RAKA und seinen Freund Terno zu einer antarktischen Basis des Geheimbunds "Himmelsdrachen". Die beiden Freunde werden in der Eiswüste von den dortigen Bewohnern - den Gabelmenschen - gefangen. Sie können jedoch entkommen und es gelingt, dem Verräter Joto die Kassette mit dem kostbaren "Galeor" zu entreißen. In einem Luftkampf wir Joto besiegt, seine Basis und sein U-Boot werden zerstört. RAKA bringt das von ihm entwendete "Galeor" zurück; nach dem Motto 'Der Zweck heiligt die Mittel' stellt der Präsident der Vereinigten Mächte RAKA unter seinen persönlichen Schutz und erläßt ihm eine Bestrafung.

Gleich im ersten Heft stoßen wir auf die geheimnisvollen Waffen FEUERNADELN und TEUFELSZUNGEN, die undefinierbare Strahlen "verschicken". Gewaltige ANTI-ATOMGERÄTE beschützen die Städte. Natürlich hat sich niemand von uns darüber Gedanken gemacht, was Anti-Atomgeräte sind - es wird auch nicht erklärt.



Wie auch noch in den heutigen Comics dieses Genres, ist die Architektur der Städte für einen Umweltschützer des Jahres 1980 das wahre Grauen.

Ebenfalls in Heft 1 spielt Flora, die Freundin Rakas, FROSCH - POLO.

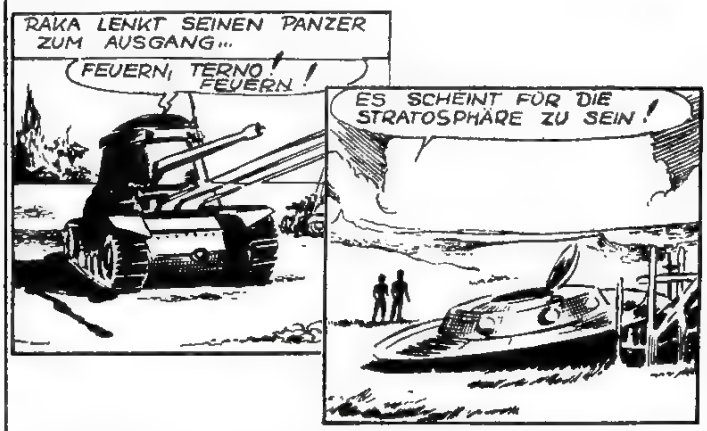
Ob sich dieses Spiel der Zukunft durchsetzen wird, erscheint doch mehr als fraglich.

In Heft 4 des vorgenannten Abenteuers zeigt uns der Zeichner - entweder im Rückgriff auf alte indische Sitten oder aber als Vorausschau - die Anwendung der psychischen Folter, indem er Flora in einer Glaskugel auf den Meeresboden versenken läßt.

Heft 5 der RAKA-Serie veranschaulicht uns bestens, wie sich Baron

Münchhausen auf seiner Kanonenkugel gefühlt haben muß, denn Rakas "Ritt" auf seinem raketengetriebenen Gefährt ist damit sehr gut zu vergleichen.

Daß - neben den unwahrscheinlichsten Geräten - in Heft 12 Panzer (Typ 1910) in das Kampfgeschehen eingreifen, kam uns damals genausowenig seltsam vor wie die Tatsache, daß in Heft 17 eine "Fliegende Untertasse", die von Afelius konstruiert wurde, auf einer Wiese regelrecht herumlag.

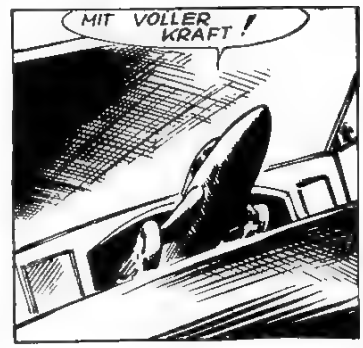


Mit dieser "Fliegenden Untertasse" beginnt das zweite Abenteuer, das sich von Nr. 17 bis 28 erstreckt. Im Gegensatz zu sonstigen Science Fiction-Comics hat nur dieser Handlungszyklus den Weltraum und ferne Planeten zum Gegenstand.
Bei der Besichtigung eines von Prof. Afelius konstruierten Flugkörpers, einer fliegenden Untertasse, starten RAKA und Flora aus Versehen zu einer Reise in den All, die sie zum Planeten Urion führt. Sie treffen auf Alan, einer der Nachfahren einer verschollenen Marsexpedition, die auf Urion notlandeten und seitdem im dauernden Kampf mit den Planetenbewohnern, den Uriern, stehen.
Als Flora von einem fremden Raumfahrer zu dessen Kugelraumschiff entführt wird, gelangen RAKA und Alan ebenfalls in die Gewalt des Saturnmenschen Ross. In einer Station auf einem der Jupitermonde erfährt RAKA, daß die Leute vom Saturn eine Invasion der Erde planen. Als der Chef der Station von rebellierenden "Automatenmenschen" getötet wird, gelingt RAKA die Flucht zu dem startbereiten Raumschiff, in dem Flora und Alan von Ross gefangengehalten werden. Ross setzt seine drei Feinde im Weltall aus und entkommt. Hier kommt es zum unwahrscheinlichsten Teil des Abenteuers. Prof. Afelius hat ein zweites Raumschiff gebaut; er sucht und findet seine Freunde, die hilflos im All treiben. Vom Planeten Urion kommt ihnen ein mit Uriern bemannter Flugkörper entgegen - es gelingt RAKA an Bord dieses Raumschiffes zu kommen und die Urier zu überwältigen. Beide Raumschiffe landen auf dem Urion und bringen den dort gestrandeten Erdbewohnern Hilfe gegen die Urier - danach kann die Rückkehr zur Erde angetreten werden.

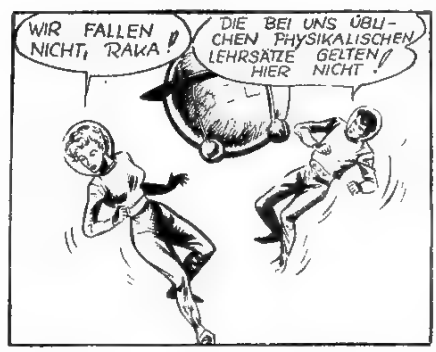
Auch in diesem Abenteuer sind etliche Ungereimtheiten, die dem aufmerksamen Leser gewiß schon damals auffielen.
So erscheint es z. B. seltsam, daß RAKA mit einem erstmals konstruierten Raumschiff auf dem Planeten Urion Leuten begegnet, die auf einer früheren Marsexpedition verschollen sind.

Die in Heft 21 gezeigte unterirdische Garage läßt sich ohne weiteres mit heutigen Minuteman-Bunkerausgängen vergleichen, seltsam muten jedoch die Fahrzeuge an.

Es erschien einem auch schon früher unlogisch, daß sich ein von hoher Technik konstruierter Roboter durch einen Schlag mit einer Eisenstange außer Gefecht setzen ließ, bzw. daß er diesen Schlag überhaupt zuließ. Inzwischen hat uns allerdings MAGNUS eines besseren belehrt!



In Heft 26 werden RAKA und Co. im freien Weltraum ausgesetzt. Sie unterhalten sich in dieser Lage ohne jedes Funkgerät. Sollten sie jedoch eines am Körper versteckt tragen, so hat Enzo Chiomenti, wohl mehr zufällig, einen Fehler vieler SF-Autoren nicht übernommen, denn es tauchen keine weiteren Laute im Weltraum auf - während noch 30 Jah-



re später in KRIEG DER STERNE Schallwellen durch den luftleeren Raum dröhnen.

Die anschließenden erdgebundenen Abenteuer laufen grob umrissen wie folgt ab:

Heft 30 - 39
RAKA und Terno lassen sich als Piloten für die Luftwaffe Jemens anwerben. Es kommt zu einem Krieg zwischen Jemen und Saudi-Arabien, in dem die Piloten RAKA und Terno eine bedeutende Rolle spielen. RAKA, Terno und Flora werden von den Gegnern Jemens gefangengenommen. Durch ein tollkühnes Unternehmen Rakas gelingt ihnen die Flucht vom "Turm des Schreckens". Mittlerweile hat die Regierung von Sana einen Waffenstillstand beantragt - der Kampf ist beendet.

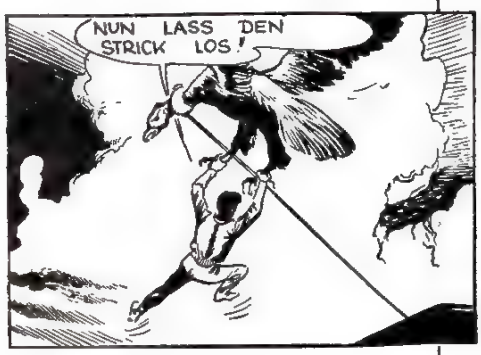
Heft 40 - 44
RAKA, Flora und Terno wollen auf der radioaktiv verseuchten Insel VITI-LEVU verhindern, daß der dort in einer gepanzerten Höhle lagernde Kronschatz Englands dem Verbrecher Dr. Febus und seinen Komplicen in die Hände fällt. Auf dieser Insel haben sich die Lebewesen unter dem Einfluß der Radioaktivität verändert. Es kommt zu einem Kampf mit Wilden - die stark an die Urier erinnern. Die Verbrecher erbeuten den Schatz, aber zwei riesige Adler machen ihnen ein Entkommen unmöglich und der Schatz kann von den Freunden gerettet werden.

Heft 45 - 51
Der Präsident der Vereinigten Mächte wird von einer Verbrecherbande, den "Tigern des Ozeans", gekidnappt. RAKA gelingt es, in das unterirdische Versteck der Bande einzudringen und den Präsidenten zu befreien. Aber die Verbrecher wollen sich rächen; sie versuchen, Atlantide mit der Bombe Z zu zerstören. RAKA allerdings kann die Bombe im Flug entschärfen und es kommt zum Happy-End.

Zu diesem Block wäre zu bemerken, daß in Heft 32 moderne Ungetüme in Form von Panzerfahrzeugen, die ohne weiteres an eine Raketenparade auf dem Roten Platz erinnern, gezeigt werden.

Kurioserweise besitzt Saudi-Arabien diese Waffen, während der Jemen noch mit der Kavallerie angreift.

Im Heft 36 ist einer der in vielen Abenteuercomics vorkommende Adler- oder Geierflüge zu sehen. Zwar sitzt der Vogel nach vollendetem Flug nicht stark eingeschrumpft auf der Schulter des Helden - doch ist auch hier eine Proportionsveränderung nach wenigen Bildsequenzen zu erkennen.



Die in Nr. 43 auftauchenden geflügelten Schlangen runden das Bild der Serie ab.

In der Reihe der PICCOLO-SONDERBÄNDE erschien als Nr. 13 der RAKA-Sonderband "Planet des Grauens".
Der Sonderband schildert eine Expedition zum Planeten Venus. Auf der Venus gelandet, finden RAKA und seine Begleiter eine üppige Flora (gemeint ist hier natürlich nicht seine Freundin) und Fauna vor. Es gelingt, ein riesiges löwenartiges Raubtier zu fangen. Man findet überdimensionale Götzenbilder und einen enorm großen Schatz, bei dessen Anblick Professor Black, ein Begleiter Rakas, den Verstand verliert - er will RAKA umbringen, wird aber selbst von einem Flugsaurier (identisch mit denen des AKIM-TIBOR-Dschungels) getötet. Das Raumschiff verläßt mit seiner für die Wissenschaft kostbaren Fracht den Planeten des Grauens.

Dieser Sonderband wurde von HANSRUDI WÄSCHER gezeichnet, ein RAKA-Sonderband von ENZO CHIOMENTI existiert auch in Italien nicht.

Alles in allem ist die Serie RAKA auch heute noch für den Fan von Interesse und spannend zu lesen. Sie zeigt uns einmal mehr, wie relativ schnell die Technik die Vorstellung des Menschen überholt. Wer sagt uns denn, daß wir in zwanzig, dreißig Jahren über die Technik von STAR WARS und GALAKTIKA nicht genauso lächeln werden, wie wir heute die technischen Vorstellungen der 50er Jahre beschmunzeln.

CHECKLISTE

RAKA, DER HELD DES JAHRES 2000

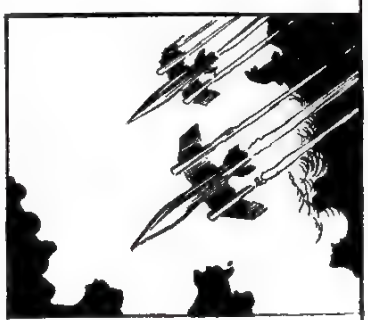
Verlag	:	Walter Lehning, Hannover
Erscheinungsdatum	:	Juli 1954 bis Mai 1955
Preis	:	20 Pfennig
Format	:	Piccoloformat 17 x 7,5 cm
Zeichner	:	Enzo Chiomenti

Im Verlag erschienen damals nur die Hefte Nr. 1 - 45, der CBC druckte erstmals die komplette Serie mit den letzten 6 Heften (Nr. 1 - 51) in Deutschland nach.

Von RAKA erschien ein Sonderband: "Planet des Grauens"
Zeichner: Hansrudi Wäscher

Die Titel der 51 RAKA-Hefte lauten:

1 Der fliegende Pfeil
2 Der Himmelsdrache
3 Die schwimmende Insel
4 In der Glaskugel
5 Im Lager der Spione
6 Unternehmen "Gamma"
7 Das Ultimatum
8 Die Stahlkammer
9 Das Katapult
10 Das grüne Auge
11 In der Stadt Kolyma
12 Die Eiswüste
13 Die Gabelmenschen
14 Der unsichtbare Strahl
15 Bestien der Antarktis
16 Tödliches Duell
17 Reise zu den Sternen
18 Der Planet URION
19 Die tote Stadt
20 Eine teuflische Erfindung
21 Das grüne Ungeheuer
22 Der Zusammenstoß
23 Die geheimnisvolle Kugel
24 Automatenmenschen
25 Verhängnisvolle Strahlen
26 Gefangen im Weltall
27 Die fliegende Untertasse
28 Zurück zur Erde
29 Die Diener Allahs
30 Notlandung
31 Flammen am Himmel
32 Schrecken über SANA
33 Barbarische Horde
34 Nahkampf
35 Sultan Saud triumphiert
36 Der Turm des Schreckens
37 Ohmars Tochter
38 Ein tollkühnes Unternehmen
39 Flieger in der Nacht
40 Verlorenes Land
41 Die Riesenkralle
42 Der verdammte See
43 Der Schatz
44 Verhinderte Flucht
45 Das Gespensterflugzeug
46 Die Tiger des Ozeans
47 Der Schlupfwinkel unter Wasser
48 Die verhexte Tür
49 Der Kampf im Freien
50 Schlucht unter Wasser
51 Die Bombe "Z"



STORM

DAS VOLK DER WÜSTE

II. Folge

Storm und Rota ruhen sich nach einem langen Marsch durch die Salzwüste - die ehemals der Meeresgrund war - in einem geschützten Riff aus. Beide stoßen auf einen seltsam hellhäutigen Menschen, der sich auf der Flucht befindet. Unbekannte Häscher ergreifen ihn wieder und nehmen Storm und Rota ebenfalls gefangen.
Der Weißhäutige wird durch einen Hypno gefügig gemacht. Als Storm sich auflehnt, trifft ihn das gleiche Schicksal - ihm wird ein kleines Plättchen auf die Stirn geschossen.

Auf dem Weg zum Lager erzählen die Häscher Rota, daß sie diese hellhäutigen Menschen unter Anwendung des Hypno zu Wüstenbewohnern machen wollen. Der Einfluß des Hypno läßt die Hellhäutigen, von kleinen Geräten gelenkt, wahre Kraftakte vollbringen.
Der Boß der Häscher befiehlt mithilfe dieses Geräts dem wieder eingefangenen "Weißkopf" den für seine Flucht verantwortlichen Mann zu bestrafen.
Der weiße Mann umfaßt die Kehle des unglücklichen Bewachers und drückt fest zu .....

STORM erscheint alle sechs Wochen im Sammlermagazin DIE SPRECHBLASE, im Norbert Hethke Verlag, Schönau.
Copyright © OBERON, Haalem/Niederlande
Zeichner: Don Lawrence, Text: Dick Matena, Lett.: A. Dierl

WÄHREND DIE SONNE ÜBER DER SALZWÜSTE UNTERGEHT, BEGIBT SICH BANJO ZU DEM GROSSEN KORALLENRIFF, DAS SICH AM RANDE DES LAGERS BEFINDET...

LANGSAM LENKT ER SEINEN HELI ZUM ENDE DER RIESIGEN HALLE, IN DER MEHRERE FAHRSTÜHLE IN DURCHSICHTIGEN ROHREN BEREITSTEHEN, UM MENSCHEN UND MATERIAL NACH OBEN ZU BEFÖRDERN

QUER DURCH DIE KORALLEN, DIE MANCHMAL HELL, DANN WIEDER GEHEIMNISVOLL DÜSTER ERSCHEINEN, RAST DER FAHRSTUHL IMMER HÖHER IN DAS RIFF.

ENDLICH HALT DER FAHRSTUHL VOR EINEM LANGEN, SCHMALEN GANG BANJO BETRITT EIN FLIESSBAND...
...DAS IHN SCHNELL ZUM ENDE DES GANGES BEFÖRDERT..
HIER BEFINDET SICH EINE RIESIGE TÜR, DIE SICH AUTOMATISCH ÖFFNET, ALS ER NÄHER KOMMT...
... UND BANJO GEHT AUF DIE KLEINE GESTALT IM LABOR ZU..
DU WOLLTEST MICH SPRECHEN, PROV ?
AH, BANJO, DA BIST DU JA !
DIE LETZTEN BERECHNUNGEN, GUTER FREUND ! DAS ENDE MEINES RUHMREICHEN WERKES IST NAHE DER HOMO DESERTUS IST FAST FERTIG.
FAST ? DU BRAUCHST ALSO NEUE VERSUCHSKANINCHEN ! PRIMA, WIR WERDEN HEUTE NACHT EINE RAZZIA MACHEN !
DAS IST DANN ABER DIE LETZTE RAZZIA, BANJO !
DIE LETZTE ? ABER DAS SIND NOCH LANGE NICHT ALLE, DA SIND NOCH ..
DIE LETZTE, BANJO ! DEIN HANDEL IST NEBENSACHE ! NACH JAHRELANGEN VERSUCHEN HABE ICH EINE NEUE RASSE ENTWICKELT, DIE DIE SALZWÜSTE BEWOHNEN KANN. KEINE ÜBERBEVÖLKERUNG IN DEN STÄDTEN MEHR ! DIE MENSCHEN HABEN MIR DABEI GEHOLFEN UND IHRE PFLICHT ERFÜLLT – DOCH SIE SOLLEN NICHT UNNÜTZ LEIDEN ! ALSO, NUR NOCH EINE RAZZIA, DAMIT ICH MEINE ARBEIT EINWANDFREI BEENDEN KANN !
LASS MICH JETZT ALLEIN, BANJO ! ICH HABE NOCH VIEL ZU TUN.
DA BIST DU NICHT DER EINZIGE, PROV !
14

RUHIG GLEITET DAS FÖRDERBAND DURCH DEN LANGEN GANG. BIG BANJO IST INNERLICH UNRUHIG...

DIE LETZTE RAZZIA! PROV, DAS HAST DU DIR GEDACHT! SO BEQUEM WIRST DU UNS NACH ALL DEN JAHREN NICHT LOS!

SCHNELL UND LEISE BEWEGT SICH DER FAHRSTUHL WIEDER ABWÄRTS...

ABER DIESMAL HÄLT ER AUF HALBER HÖHE BEI EINER PLATTFORM, DIE SICH ZWISCHEN DEN KORALLEN BEFINDET...

... BANJO STEIGT IN EINEN HELI DER AUF DER PLATTFORM ABGESTELLT IST

. UND FLIEGT IN EINEN IN DIE KORALLEN GESCHLAGENEN GANG

AM ENDE DES GANGES ÖFFNET ER DURCH KNOPFDRUCK EINE SCHWERE RUNDE TÜR..

HINTER DIESER TÜR BEFINDET SICH EIN GROSSER RAUM, IN DEM VIELE WEISSE MÄNNER UND FRAUEN MIT AUSDRUCKSLOSEN GESICHTERN SKLAVENARBEIT VERRICHTEN. MIT HAMMER UND PICKEL BEARBEITEN SIE DAS GESTEIN.
ÜBER ALLE HINAUS RAGT DIE GESTALT VON STORM, DER SPIELERISCH LEICHT MIT DEM SCHWEREN PICKEL HANTIERT. ABER DIE BEWEGUNGEN SIND MECHANISCH UND SEINE AUGEN GENAU SO TOT WIE DIE DER ANDEREN...

BANJO, WAS MACHST DU DENN HIER, IST WAS LOS ?

JA, PROV HÖRT AUF !

ER IST FAST FERTIG MIT SEINER ARBEIT, NOCH EINE RAZZIA – DANN IST ES VORBEI !

UM HIMMELS WILLEN, BANJO ! WIR KÖNNTEN NOCH MILLIONEN VERDIENEN ! UND DIE EINZIGEN, DIE HIER TAG UND NACHT ARBEITEN KÖNNEN, SIND DIE WEISSKÖPFE. WIR BRAUCHEN SIE UNBEDINGT !

WAS WIR MIT DEN WEISSEN MACHEN, INTERESSIERT PROV NICHT. DAS GESCHÄFT MIT DEN STEINEN KAM FÜR IHN IMMER ERST AN ZWEITER STELLE.
DER IDIOT MIT SEINEN WÜSTENMENSCHEN !

WAS MACHEN WIR JETZT, BANJO ? AUFHÖREN ?

DER BANJO ! ER GLAUBT WOHL, ICH BIN NICHT NORMAL ! DAS WIRD IHM NICHT BEKOMMEN, HIHI !

BIST DU VERRÜCKT ? WIR MACHEN WEITER, NUR EBEN FÜR UNS UND NICHT MEHR FÜR PROV !

ABER BANJO, PROV WIRD VON OBEN GEDECKT, VOM HAUPTVORSTAND DER VEREINIGTEN STÄDTE. SIE WOLLEN KEINE ÜBERBEVÖLKERUNG MEHR. ABER WIR ...
ICH WEISS, WENN WIR OHNE PROV UND SEINE SCHÖNEN IDEALE WEITERMACHEN, SIND WIR VOGELFREI. ABER SO SCHNELL MÜSSEN DIE JA NICHT DAHINTERKOMMEN!
WIR NEHMEN PROV GEFANGEN UND VERFÄLSCHEN SEINE BERICHTE AN DEN VORSTAND. DAS GIBT UNS ZEIT UND GELEGENHEIT, DAS RIFF MIT HILFE DER WEISSKÖPFE LEERZURÄUMEN. WIR MACHEN RAZZIEN, OHNE DASS EIN HAHN DANACH KRAHT
BIS SIE UNS AUF DIE SCHLICHE KOMMEN SIND WIR WEIT WEG UND STINKREICH! HAHAHA!
HAHAHA! GANZ SCHÖN CLEVER, BANJO!
ZU CLEVER, MEINE HERREN! ZU CLEVER! HAHA!
INZWISCHEN KOMMT ROTA IN EINER SCHMUTZIGEN BARACKE IRGENDWO IM LAGER WIEDER ZU SICH ...
OOOOOOHH!
BENOMMEN SIEHT SIE SICH UM, OHNE DIREKT ZU ERFASSEN, WO SIE SICH BEFINDET
STORM ...?
DANN ERKENNT SIE DIE WIRKLICHKEIT. ÄNGSTLICH SPRINGT SIE AUF
STORM!!
ICH BIN EINGESPERRT! WO IST STORM?
BANJO WIRD DICH ERMORDEN!

LAUTE STIMMEN VON DRAUSSEN LENKEN ROTA VON IHREN GEDANKEN AB.
WAS PASSIERT DENN DA?
DU HAST GESEHEN, WAS ER MIT OSSE GEMACHT HAT!
STÖRT MICH NICHT! WARUM HAT NUR ER DAS VERGNÜGEN? ICH WILL DAS MÄDCHEN!
UND ICH WERDE SIE HABEN!
LASS DAS!
NIMM DEINE PRANKEN VON MIR!
ARG!
NACH EINIGEM HIN UND HER BEKOMMT DER BETRUNKENE WÄRTER DAS SCHLOSS AUF..
SCHWESTERCHEN, HEH! BIST DU SCHON W-W-WACH?
HIER, KERL!
UMPF!
UND JETZT? N-NIEMAND? WO KANN DAS MÄDEL SEIN?

AM RANDE DES LAGERS STEHT EIN SCHLÄFRIGER UND UNAUFMERKSAMER WACHPOSTEN..
OOAAH!
HANDS
BANJO BRICHT MIR DAS GE-NICK, WENN ICH DAS TUE!
ERSCHIESSE DICH, WENN ICH NICHT MACHST!
WAS, WAS WILST DU VON MIR?
BRING MICH ZU MEINEM FREUND!
OKAY, ICH HABE KEINE ANDERE WAHL. KOMM MIT!
MIT ROTAS WAFFE IM RÜCKEN, GEHT DER MANN VORAUS ZUM GROSSEN KORALLENRIFF, AN DEM STORM UND DIE WEISSEN MENSCHEN IHRE SKLAVENARBEIT VERRICHTEN.

IN DER RIESIGEN HALLE STEIGEN SIE IN EINEN DER FAHRSTÜHLE
UND FAHREN NACH OBEN
IM GLEICHEN MOMENT KOMMT EIN ANDERER HERUNTER
HEH, WAS IST DAS, DER FAHRSTUHL DÜRFTE ZU DIESER ZEIT NICHT IN BETRIEB SEIN. DA STIMMT WAS NICHT!
NA, MAL SEHEN.
MIT EINEM GUT GEZIELTEN SCHUSS ZERSTÖRT ER DIE FAHRSTUHL-INSTALLATION...
... SO DASS DER FAHRSTUHL MIT ROTA UND IHREM BEGLEITER MIT EINEM GEWALTIGEN RUCK STEHEN BLEIBT.
KGGGGGG!
20

BEWEGUNGSLOS HÄNGT DER FAHRSTUHL ZWISCHEN HIMMEL UND ERDE; ROTA IST DIE ERSTE, DIE WIEDER AUF DIE FÜSSE KOMMT. DROHEND ZEIGT IHRE WAFFE AUF IHREN ÄNGSTLICHEN BEGLEITER.
WARST DU DAS?
IST ES NOCH WEIT NACH OBEN?
NEIN, UNGEFÄHR ZEHN METER!
NEIN, NEIN! DAS MUSS EINE STÖRUNG SEIN!
DANN KLETTERN WIR DEN REST! DU WIRST VORGEHEN!
MÜHSAM KLETTERN DIE ZWEI AN DEN GLATTEN WÄNDEN DES FAHRSTUHLS HOCH...
.. BIS SIE DIE PLATTFORM ERREICHT HABEN, DIE ZWISCHEN DEN FELSEN IST.
LOS, GEH WEITER!
DA IST ES!

DOCH DA HÖRT ROTA EIN GERÄUSCH AUS EINEM ANDEREN LIFTSCHACHT UND DREHT SICH ERSCHROCKEN UM...
!
BNNNNNNNNN
ES IST BIG BANJO, DER MIT DEM ANDEREN FAHRSTUHL HOCHGEKOMMEN IST..
BANJO!
AHA! ICH WUSSTE DOCH, DA IST WAS FAUL!
BLEIB DA!
ODER ICH KNALLE IHN AB.
BITTE, BANJO!
!
TUT MIR LEID, TORN! ABER ICH KANN KEINE RÜCKSICHT NEHMEN!
ARG!
GRINSEND RICHTET BANJO SEINE WAFFE AUF ROTA, DIE VÖLLIG ÜBERRASCHT UND OHNE SCHUTZ DASTEHT.
UND JETZT WIR ZWEI, KLEINE!

ROTA KANN GERADE NOCH RECHTZEITIG HINTER EINE STEINSÄULE SPRINGEN, BEVOR BANJO ABDRÜCKT...

.. DIE KUGEL PRALLT AN DEN HARTEN KORALLEN AB UND SO HAT ROTA EINE CHANCE

AAH!

AM KOPF GETROFFEN FÄLLT BANJO ZU BODEN

OB ER TOT IST - [illegible]

ROTA GEHT VORSICHTIG AUF DEN BEWEGLOSEN KÖRPER IHRES GEGNERS ZU

AUF JEDEN FALL NEHME ICH SEINE WAFFE, DAMIT ER MICH DAMIT NICHT MEHR ÜBERRASCHEN KANN.

DANN GEHT ROTA VORSICHTIG WEITER IN DEN GANG HINEIN ..

AM ENDE DES GANGES STÖSST SIE AUF EINE HERMETISCH ABGESCHLOSSENE TÜR...

ZU !!!

VERZWEIFELT DRÜCKT ROTA AUF VERSCHIEDENE KNÖPFE, DIE SICH AUF EINER TAFEL NEBEN DER TÜR BEFINDEN.

UND PLÖTZLICH IST DIE TÜR OFFEN !

DAS GERÄUSCH DER HAMMER UND BOHRER LÄSST ROTA ERST ZURÜCKSCHRECKEN – ABER DANN GEHT SIE HINEIN...

SOFORT ENTDECKT SIE STORM, DER ZWISCHEN DEN WEISSEN MENSCHEN IN EINER DUNKLEN STAUBWOLKE ARBEITET

STORM !

HÖCHSTE ZEIT, DASS DU AUCH EINEN HYPNO VERPASST BEKOMMST !

SIE WILL ZU IHM RENNEN, ABER EINE HARTE LAUTE STIMME ERTÖNT.

DREH DICH UM, SCHWESTERCHEN!

ES IST MOCK, DER DROHEND SEINE WAFFE AUF ROTA RICHTET

Fortsetzung von Seite 12

DER TURANIER TAUMELT ZURÜCK, DAS SCHWERT GLEITET IHM AUS SEINEN KRAFTLOSEN FINGERN.
G... GNADE!
GNADE, SAGST DU?
JA.. DIE GLEICHE GNADE, DIE DU UNS GEWÄHRTEST, DU SCHAKAL!
GENÜGT DIR DIESE GNADE, SHAH AMURATH?
AALIEEE
JETZT WENDET OLIVIA IHRE AUGEN AB...

... DENN DIES IST NICHT LÄNGER EIN KAMPF, SONDERN EIN GEMETZEL ... RASEND, BLUTIG, HERVORGERUFEN DURCH EINEN ANFALL VON HASS UND ZORN!
OBWOHL SIE WEISS, DASS IHR HERR NICHTS BESSERES VERDIENT HAT, KANN SIE NICHT HINSEHEN.

IHRE OHREN JEDOCH NEHMEN DAS GERÄUSCH DES - SICH WIE EIN SCHLACHTERMESSER AUF- UND ABBEWEGENDEN- SCHWERTES WAHR...
... UND DIE GURGELNDEN SCHREIE, DIE BALD IN EINEM NICHTS ERSTERBEN.

ALS SIE IHRE AUGEN WIEDER ÖFFNET, SIEHT SIE, WIE DER FREMDE SICH VON DIESEM BLUTIGEN HAUFEN, DER NUR NOCH ENTFERNT AN EINEN MENSCHEN ERINNERT, ABWENDET.

ER SAGT KEIN WORT ZU IHR, SIEHT SIE NOCH NICHT EINMAL AN. ER SCHREITET EINFACH DURCH DAS IM WASSER STEHENDE SCHILF...
... UM EIN BOOT AUS SEINEM VERSTECK, INMITTEN DER HALME, HERANZUZIEHEN.
JETZT HAT SIE SEINE ABSICHT ERRATEN... UND NUR DIES VERANLASST SIE, SICH ZU ERHEBEN.
HEH, WARTE, WARTE!
LASS MICH HIER NICHT ALLEINE! NIMM MICH MIT DIR!
DER BARBAR DREHT SICH HERUM UND SIEHT SIE AN. ER WIRKT JETZT ANDERS. SEINE AUGEN SIND NICHT MEHR BLUTUNTERLAUFEN, SO ALS HÄTTE DAS GERADE VERGOSSENE BLUT, DAS FEUER DES WAHNSINNS IN IHNEN GELÖSCHT.
WER BIST DU, MÄDCHEN?
ICH HEISSE OLIVIA. ICH WAR SEINE... GEFANGENE.
ICH FLOH... UND ER VERFOLGTE MICH BIS HIERHER.
NUN, JETZT BIST DU IHN LOS.
GEHE DEINEN WEG.
ABER SEINE KRIEGER WERDEN NICHT MEHR WEIT SEIN!
WENN SIE MICH HIER IN DER NÄHE SEINER LEICHE FINDEN...
DANN KOMM MIT!
DAS MÄDCHEN FÜRCHTET DEN WILDEN. ES FRÖSTELT BEI SEINEM ANBLICK.
NOCH MEHR JEDOCH FÜRCHTET SIE DEN SCHRECKEN DER TURANISCHEN FOLTERKAMMERN, DESHALB...

ALS DER MANN SICH DURCH DIE HOHEN SCHILFROHRE ARBEITET, BEOBACHTET OLIVIA IHN MIT ÄNGSTLICHER FASZINATION.
DA IST EINE WÖLFISCHE HÄRTE IN SEINEM WESEN, DIE IHN ALS BARBAREN KENNZEICHNET. SEINE GESICHTSZÜGE SIND WILD, JEDOCH WEDER BÖSARTIG NOCH DEGENERIERT.
SIE WÜRDE ES BEMERKEN.

DANN, IM OFFENEN GEWÄSSER, ALS ER SICH DARAN MACHT, DIE KRÄFTIGEN RUDERBLÄTTER DES BOOTES ZU BENUTZEN.
WER BIST DU, FREMDER?

SHAH AMURATH NANNTE DICH EINEN KOZAK.
GEHÖRTEST DU ZU DIESER BANDE VON GESETZLOSEN?

ICH BIN CONAN AUS CIMMERIA.
ICH WAR BEI DEN KOZAK, WIE DIESE TURANISCHEN SCHAKALE UNS NANNTEN.

UND DU, MÄDCHEN? WIESO BEZEICHNETEST DU SHAH AMURATH ALS DEINEN HERRN?
ICH WURDE AN IHN VERKAUFT.
... VON MEINEM VATER.

MAN BEZEICHNET MEINE RASSE ALS BARBAREN...
... ABER WIR VERKAUFEN NICHT UNSERE KINDER.
„ICH BIN EINE TOCHTER VON AMALRUS, DEM KÖNIG OPHIRS. MEIN VATER VERKAUFTE MICH EINEM SHEMITISCHEN HÄUPTLING, WEIL ICH MICH WEIGERTE, EINEN PRINZEN AUS KOTH ZU HEIRATEN."
... UND ICH VERSICHERE EUCH, BEN ALI, DASS SIE NOCH UNBERÜHRT IST, IHRE...
IHR BRAUCHT MICH NICHT ERST ZU ÜBERZEUGEN, MAJESTÄT.
ICH WERDE SIE NEHMEN.

DER WÜSTENMENSCH MISSBRAUCHTE MICH NICHT. ER BEHANDELTE MICH FREUNDLICH UND LIESS MICH UNBERÜHRT.
ER HATTE JEDOCH GUTE GRÜNDE DAFÜR, DIE ICH BALD DARAUF ERFUHR..!
„DENN ER WOLLTE DEN GUTEN WILLEN SHAH AMURATH'S ERKAUFEN.. UND ICH WAR EINES DER GESCHENKE, DIE ER VOR EINIGEN MONATEN IN DIE STADT AKIF BRACHTE."
„DAS FEUER IN SHAH AMURATH'S AUGEN VERRIET ES MIR.. ICH WÜRDE NICHT LÄNGER UNBERÜHRT BLEIBEN."
ICH KÖNNTE VOR SCHAM IN DEN FLUTEN VERSINKEN. JEDE ERINNERUNG DARAN SCHMERZT MICH...
ICH BLIEB IN SEINEM PALAST... BIS GESTERN, ALS ER IM TRIUMPHZUG VON DER VERNICHTUNG DER KOZAK ZURÜCKKEHRTE.
IN ALL DER TRUNKENHEIT UND DEM FREUDENTAUMEL FAND ICH EINE GELEGENHEIT, MICH MIT EINEM GESTOHLENEN PFERD AUS DER STADT ZU SCHLEICHEN.
ICH HOFFTE ZU ENTKOMMEN... ABER ER VERFOLGTE MICH UND GEGEN MITTERNACHT HOLTE ER MICH EIN.
DANN... KAMST DU.
BEI DER ERINNERUNG DARAN ERSCHAUDERT OLIVIA.
ICH WELT MICH IM SCHILF VERSTECKT.
DENN ICH WAR EINER DIESER VERHASSTEN SCHURKEN, EIN KOZAK... ODER EINER DER "FREIEN GEFÄHRTEN", WIE WIR UNS SELBST NANNTEN.
WIR WAREN ÜBER 5000... ANGEHÖRIGE ALLER RASSEN UND STÄMME.
WIR RAUBTEN UND PLÜNDERTEN ENTLANG DER GRENZEN VON KOTH, ZAMORA UND TURAN.
„BIS UNS SCHLIESSLICH VOR EINER WOCHE SHAH AMURATH IN DER NÄHE VON ILBARS EINE FALLE STELLTE... MIT FÜNFZEHNTAUSEND MANN!"

„BEI MITRA! DER HIMMEL WAR AN DIESEM TAGE SCHWARZ VON GEIERN!"

„ALS UNSERE LINIEN NACH EINEM TAGE ZUSAMMENBRACHEN, VERSUCHTEN EINIGE KOZAKI NACH NORDEN DURCHZUBRECHEN, ANDERE NACH WESTEN."

„ICH BEZWEIFLE JEDOCH, DASS JEMAND ENTKOMMEN KONNTE."

„DIE STEPPE WAR VOLLER REITER, DIE DIE FLÜCHTENDEN NIEDERRITTEN."

„ICH BRACH GLÜCKLICHERWEISE NACH OSTEN DURCH UND ERREICHTE IRGENDWIE DIESE SÜMPFE AM RANDE DES VILAYET-SEES."

„ERST VOR ZWEI TAGEN GABEN DIE REITER IHRE SUCHE NACH ÜBERLEBENDEN WIE MIR, AUF."

„WÄHREND DIESER TAGE UND NÄCHTE HABE ICH GELEBT WIE EINE SCHLANGE."

„ICH LEBTE VON GEFANGENEN KLEINTIEREN, DIE ICH MANGELS FEUER ROH ASS."

HEUTE NACHMITTAG ENTDECKTE ICH DIESES BOOT. ICH HATTE BESCHLOSSEN, NICHT VOR EINBRUCH DER NACHT IN SEE ZU STECHEN.

ABER NACHDEM ICH SHAH AMURATH GETÖTET HABE, IST MIR KLAR, DASS SEINE SPÜRHUNDE BALD HIER AUFTAUCHEN WERDEN...

WAS JETZT? DER VILAYET-SEE GEHÖRT ZU TURANIA.

NICHT ALLE SIND DIESER MEINUNG...

... INSBESONDERE DIE SKLAVEN, DIE DEN HYRKANIANISCHEN GALEEREN ENTKOMMEN KONNTEN UND ZU PIRATEN WURDEN.
WENN WIR EINIGEN VON IHNEN BEGEGNEN...
ER ZUCKT MIT DER SCHULTER...
... UND LEGT SICH IN DIE RIEMEN.
WIE EINE SCHWACH LEUCHTENDE KUPFERKUGEL VERSINKT DIE SONNE IN EINEM FEURIGEN SEE. OLIVIA MACHT ES SICH IM BUG DES SANFT SCHAUKELNDEN BOOTES BEQUEM...
... UND VERSINKT IN EINEN UNRUHIGEN HALBSCHLAF.
IHR SCHEINT ES, ALS BEWEGE SICH IHR FAHRZEUG MITTEN IN DER LUFT, DIE STERNE SOWOHL ÜBER, ALS AUCH UNTER IHNEN...
...WÄHREND CONAN SIE RUHIG UND SCHEMENHAFT, WIE EIN PHANTOM, DURCH DEN DUNKLEN OZEAN DES TODES RUDERT.
ABER IHRE FURCHT IST VERFLOGEN, BERUHIGT DURCH DIE MONOTONITÄT DER BEWEGUNGEN. SIE VERFÄLLT IN EINEN RUHIGEN SCHLAF.
MORGENRÖTE LIEGT IN IHREN AUGEN, ALS SIE MIT EINEM GEFÜHL DES HUNGERS ERWACHT.
CONAN... DU HAST DIE GANZE NACHT DURCHGERUDERT?
ABER ... JETZT HÄLTST DU AN. WARUM?
ERSCHROCKEN BEMERKT SIE, DASS SEIN BLICK AUF ETWAS HINTER IHR GERICHTET IST.
SIE DREHT SICH UM, UM SEINEM EISERNEN BLICK ZU FOLGEN.
DIES IST EINE DER VIELEN INSELN, DIE SICH IN DIESEM SEE BEFINDEN.
MAN VERMUTET, DASS SIE UNBEWOHNT SIND.

AUSSERDEM HABE ICH GEHÖRT, DASS SIE WEDER VON DEN HYRKANIERN NOCH VON DEN TURANIERN OFT BESUCHT WERDEN.
IM ALLGEMEINEN STREIFEN SIE MIT IHREN GALEEREN NUR DIE KÜSTEN. WIR SIND HIER IN EINER ZIEMLICH ABGELEGENEN GEGEND.
LASS UNS ALSO AN LAND GEHEN.

ES IST SO RUHIG HIER.
TROTZDEM HABE ICH EIN MERKWÜRDIGES GEFÜHL... ICH WEISS NICHT GENAU, WARUM.
DU BIST NERVÖS, MÄDCHEN.

SKRAAW
OHHH-!

HAHA! DAS IST DER GROSSVATER ALLER PAPAGEIEN!
ER MUSS ÜBER TAUSEND JAHRE ALT SEIN. SIEH NUR DIE WEISHEIT IN SEINEN AUGEN!
WELCHE GEHEIMNISSE HÜTEST DU, WEISER TEUFEL?

IM NÄCHSTEN AUGENBLICK, ALS WOLLTE ER DIE FRAGE BEANTWORTEN...
YAGKOOLAN YOK THA, XUTHALLA!
BEI CROM!
WAS.. WAS HAT ER GESAGT?

WENN ICH DAS NUR WÜSSTE. ICH WETTE, ES WAREN MENSCHLICHE WORTE, ABER ICH VERSTAND SIE NICHT.
ICH EBENFALLS NICHT... ABER ER MUSS SIE VON DEN LIPPEN EINES MENSCHEN GELERNT HABEN. EINES MENSCHEN, ODER..
WIEDER ERSCHAUDERT OLIVIA, OHNE ZU WISSEN, WARUM.

WIR KÖNNEN UNSERE ZEIT NICHT MIT GEDANKEN ÜBER DIE SCHREIE EINES PAPAGEIS VERTUN.
BEI MITRA, ICH KÖNNTE JETZT VOR HUNGER EINEN GANZEN BÜFFEL ESSEN!
WIR WERDEN UNS ETWAS NAHRUNG SUCHEN...
...NACHDEM ICH ALL DEN SCHMUTZ UND DAS GETROCKNETE BLUT ENTFERNT HABE.
SICH IN SÜMPFEN ZU VERBERGEN, IST EINE SCHMUTZIGE SACHE.
ALS CONAN WIEDER AUFTAUCHT, IST SEINE SCHWARZE MÄHNE NICHT LÄNGER VERKLEBT, SIND SEINE AUGEN NICHT MEHR TRÜBE UND BLUTUNTERLAUFEN.
ABER DIE TIGERHAFTE GESCHMEIDIGKEIT SEINES KÖRPERS UND SEINE GEFÄHRLICHEN GESICHTSZÜGE HABEN SICH NICHT VERÄNDERT.
SEHEN WIR UNS NACH EIN PAAR FRÜCHTEN UM.
HALTE DICH IMMER DICHT AN MEINER SEITE, MÄDCHEN.
IN DIESEM DSCHUNGEL KÖNNTEN TÖDLICHERE DINGE ALS PAPAGEIEN LAUERN.
OLIVIA IST SICH DESSEN BEWUSST.
BEI ISHTAR! NIE ZUVOR SAH ICH EINE DERARTIGE FRUCHT.
WENIGSTENS HANDELT ES SICH UM KEINE DER MIR BEKANNTEN GIFTIGEN ARTEN.
IMMER NOCH BESSER, ALS DIESE STINKENDEN RATTEN, DIE ICH IN DEN LETZTEN TAGEN VERSCHLUNGEN HABE.

OLIVIA IST VIEL ZU BESCHÄFTIGT, UM ZU ANTWORTEN. ABER NACHDEM CONAN SEINEN GRÖSSTEN HUNGER GESTILLT HAT, BEGINNT ER, SEINE HELLHÄUTIGE GEFÄHRTIN MIT WESENTLICH MEHR INTERESSE ALS VORHER ZU BETRACHTEN.

ALS SIE ENDLICH AUFSIEHT UND SICH IHM ZUWENDET ...

... ERFÄHRT SIE UNTER SEINEM FORSCHENDEN BLICK ...

... DASS SIE NOCH NICHT GANZ VERGESSEN HAT, WIE MAN ERRÖTET.

DANN PLÖTZLICH... OHNE VORWARNUNG ..!

CONAN!? WAS..?

RUNTER MIT DIR, MÄDCHEN!

OH MITRA... HEILIGE MUTTER MITRAS!

WENN ICH NICHT GERADE IN DIESEM MOMENT AUFGEBLICKT HÄTTE..!

ES KAM VON DORT HINTEN!

VIELLEICHT IN DIESEM DICKICHT!
BLEIB HIER, MÄDCHEN!
UND HALTE DEINEN HÜBSCHEN KOPF UNTEN!
FÜR EINIGE LANGE AUGENBLICKE IST ALLES RUHIG. ERSCHROCKEN UND VERWIRRT DUCKT OLIVIA SICH IM GRAS.
SCHLIESSLICH...
NICHTS.
ABER DA WAR ETWAS.
WAS, CONAN? WAS WAR ES?
WENN ICH DAS WÜSSTE. ABER LASS UNS DEN RIESIGEN, GRÜNEN STEIN NÄHER ANSEHEN.
ER IST ZU EINEM GROSSEN BLOCK GESCHNITTEN. EINE MERKWÜRDIGE SACHE FÜR EINE ANGEBLICH UNBEWOHNTE INSEL.
DU... DU GLAUBST..?
BLEIB ZURÜCK, OLIVIA.
ICH MÖCHTE..
..ETWAS..
..AUSPROBIEREN!

ICH HATTE ES MIR GEDACHT.
KEIN MENSCH KÖNNTE DIESEN FELSEN ÜBER DIE LICHTUNG SCHLEUDERN.
VIELLEICHT WURDE ER VON EINEM KATAPULT GESCHLEUDERT.. AUS EINIGER ENTFERNUNG.
NEIN! ER FIEL NICHT VON OBEN HERAB. ER KAM DIREKT AUS DIESEM DICKICHT, ALS WÜRDE JEMAND EINEN KIESELSTEIN WERFEN.

JEDENFALLS, WENN WIR HIER HERUMSTEHEN, WERDEN WIR ES NIEMALS ERFAHREN.
GEHEN WIR WEITER.

EIN ERDRÜCKENDES SCHWEIGEN LASTET ÜBERALL UND SELBST CONANS SCHARFEN AUGEN GELINGT ES NICHT, AUF DEM GRASBODEN IRGENDEINE SPUR ZU ENTDECKEN.
HALT!

WAS IST DAS, CONAN?
WAS LAUERT IN DIESEM DICKICHT?

DER TOD!

SCHNELL FORT VON HIER! SIEH DICH NICHT UM!

UND DANKE ALLEN GÖTTERN, DIE DU KENNST, WENN DER TOD UNS NICHT VERFOLGT!
CROM'S TEUFEL! ICH HÄTTE ES WISSEN MÜSSEN..!
CONAN... SIEH!
IM NAMEN MITRAS, SIEH DOCH!

II
Nächtliche
TRÄUME
MUTTER MITRAS!

KEINE BEKANNTEN LEGENDEN BERICHTEN VON EINEM DERARTIGEN GEBÄUDE AUF EINER DER VILAYET-INSELN.

AN DEN ÜBERRESTEN ALTEN MAUERWERKS KANN MAN ERKENNEN, DASS EINST VIELE GEBÄUDE DORT STANDEN. DIESES HALB-VERFALLENE BAUWERK AUS GRÜNBEMOOSTEN, BRÜCHIGEN STEINEN IST JEDOCH DAS EINZIGE, DESSEN UMRISSE NOCH ERHALTEN SIND.

SEINE MAUERN SIND VON KLETTERNDEN LIANEN UMGEBEN.

WELCHE TORE AUCH IMMER EINST DIE EINGÄNGE VERSCHLOSSEN, SO SIND SIE INZWISCHEN LÄNGST VERROTTET. MIT DEM GEBÜCKTEN GANG EINES AUF DER JAGD BEFINDLICHEN PANTHERS TRITT CONAN EIN...

...WÄHREND OLIVIA, DIE HINTER IHM BLEIBT, SICH VERWUNDERT UMSIEHT...

...ALS SONNENSTRAHLEN DURCH DIE RITZEN DER MAUERN UND DES DACHES EINDRINGEN UND DIE RÄUME IN EIN SELTSAMES WECHSELSPIEL VON LICHT UND SCHATTEN TAUCHEN.

DANN...

CONAN.. SCHAU! SIEHST DU SIE?

ICH SEHE SIE, OLIVIA.

ABER HAB KEINE ANGST.
ES SIND SCHLIESSLICH NUR STATUEN.
ABER SIE WIRKEN SO LEBENDIG ... UND TEUFLISCH!

SIE SEHEN IN DER TAT ECHT AUS ... WER IMMER SIE ERSCHAFFEN HAT ... ER VERSTAND ETWAS VON SEINEM HANDWERK.
JEDES GESICHT, JEDE KÖRPERHALTUNG UNTERSCHEIDET SICH VON DEN ANDEREN.
SIE SCHEINEN ZUZUHÖREN ... UND ABZUWARTEN.

W..WAS TUST DU DA?
ICH WOLLTE NUR SEHEN, AUS WELCHEM..
EISEN, DEM GERÄUSCH NACH.

ABER CROM! AUF WELCHE ART WURDEN SIE GEGOSSEN?
ES GELINGT MIR NICHT, AUCH NUR DEN DÜNNSTEN FINGER ABZUBRECHEN.

NACH WELCHEN MENSCHEN WURDEN DIESE STATUEN WOHL GEGOSSEN?
SIE SIND DUNKELHÄUTIG, ABER NICHT ÄHNLICH DEN KUSHITEN, DIE ICH EINST ALS PIRAT AN DER SCHWARZMEERKÜSTE ANFÜHRTE.
CONAN... BITTE, LASS UNS ZURÜCK ANS LICHT DER SONNE GEHEN.

GUT.
IN ORDNUNG, GEHEN WIR!

ALSO TRETEN SIE AUS DER DÜSTEREN HALLE INS STRAHLENDE LICHT DER SOMMERSONNE. OLIVIA IST ÜBERRASCHT, ALS SIE DEREN POSITION AM HIMMEL BEMERKT.
SIE HABEN MEHR ZEIT INMITTEN DER RUINEN VERBRACHT, ALS SIE GEDACHT HÄTTE.
LASS UNS ZUM BOOT ZURÜCKGEHEN.
ICH FÜRCHTE MICH HIER. DIES IST EIN SELTSAMER, TEUFLISCHER ORT.
AUSSERDEM WISSEN WIR NICHT, OB WIR VON DEM UNBEKANNTEN, DER DEN FELS GEWORFEN HAT, ERNEUT ANGEGRIFFEN WERDEN.
ICH GLAUBE, WIR SIND ZIEMLICH SICHER...
SOLANGE WIR UNS UNTER DEN BÄUMEN AUFHALTEN.
KOMM. HIER ENTLANG.
AM NÖRDLICHEN ENDE DES PLATEAUS ANGEKOMMEN, ERKLETTERT DER GEBIRGSGEWOHNTE CIMMERIANER DEN ABHANG MIT LEICHTIGKEIT... OLIVIA DAGEGEN FÄLLT DIES ETWAS SCHWERER.
ABER IMMERHIN.. SIE FINDET SEINE BERÜHRUNG NICHT MEHR ABSTOSSEND.
ENDLICH STEHEN SIE AUF DEM OBERSTEN GIPFEL. DIE GANZE INSEL LIEGT WIE EIN RIESIGER, OVALER SPIEGEL UNTER IHNEN.
DER SEE IST RUHIG, CONAN. WARUM SETZEN WIR UNSERE FAHRT NICHT FORT?
DA VORNE SIEHST DU DEN GRUND, MÄDCHEN.
OHH!

EIN SEGEL! MIR ERSCHIEN ES NUR ALS WEISSER FLECK.
WER IST ES? HYRKANIANER? TURANIER?
WER KANN DAS BEI DIESER ENTFERNUNG ERKENNEN.
WIR WERDEN ES FRÜH GENUG WISSEN.
ICH BIN SICHER, DASS ES TURANIER SIND. SIE WOLLEN SHAH AMURATH'S TOD RÄCHEN!
SIE WERDEN HIER VOR ANKER GEHEN, UND DIE INSEL NACH UNS ABSUCHEN!
DAS BEZWEIFLE ICH. SIE KOMMEN VON NORDEN, ALSO KÖNNEN SIE NICHT HINTER UNS HER SEIN.
TROTZDEM KÖNNEN WIR NICHT IN SEE STECHEN, BEVOR SIE WIEDER VERSCHWUNDEN SIND. ALSO MÜSSEN WIR DIE NACHT HIER VERBRINGEN.
DANN LASS UNS HIER SCHLAFEN, AUF DEN KLIPPEN!
HIER SIND... ZU WENIG BÄUME.
WIR SCHLAFEN ZWISCHEN DEN RUINEN.
NEIN! NICHT DORT! ICH...
RUHIG, MÄDCHEN! DORT WIRD DIR NICHTS GESCHEHEN.
WER IMMER DEN FELSBROCKEN NACH UNS WARF... ER FOLGTE UNS NICHT AUS DEN WÄLDERN..
..UND ES GIBT KEINERLEI ANZEICHEN, DASS IN DEN RUINEN JEMAND AUF UNS LAUERT.
ÜBRIGENS HAST DU EINE WEICHE HAUT, DIE SCHUTZ UND ZÄRTLICHKEIT GEWOHNT IST.
ICH KÖNNTE NACKT IM SCHNEE SCHLAFEN.. DU DAGEGEN WÜRDEST DIR IM MORGENTAU EINE ERKÄLTUNG HOLEN, ALSO...
NACH EINIGER ZEIT ERREICHEN SIE DIE DÜSTEREN, JAHRHUNDERTE ALTEN RUINEN. DIE SONNE IST BEREITS UNTER DEN RAND DES PLATEAUS GESUNKEN.

OLIVIA SCHLÄFT AUF EINEM BETT AUS BLÄTTERN, DAS IHR GEFÄHRTE FÜR SIE HERGERICHTET HAT.
SCHLAF, MÄDCHEN!
MEIN SCHLUMMER IST SO LEICHT WIE DER EINES WOLFES.
NIEMAND KANN DIESE HALLE BETRETEN, OHNE MICH AUFZUWECKEN.
UND EIGENTLICH WÜRDE SICH OLIVIA BEI DIESEM UNGEBILDETEN BARBAREN AUCH SICHER FÜHLEN - VIEL SICHERER, ALS BEI MANCHEN, SOGENANNTEN ZIVILISIERTEN MÄNNERN - WÄREN DA NICHT DIESE, IN DER DUNKELHEIT MATT SCHIMMERNDEN, FIGUREN.
SIE ERSCHAUDERT, BEVOR DER SCHLAF IHRE ERSCHÖPFTE SEELE ÜBERWÄLTIGT.
OLIVIA TRÄUMT...
...DAS BÖSE WANDERT DURCH IHRE TRÄUME...
...DIE AUS FARBIGEN, EXOTISCHEN GESTALTEN BESTEHEN...
...FRAGMENTE EINES ZERBROCHENEN, UNBEKANNTEN MUSTERS...
...UND SIE TREIBT ZWISCHEN IHNEN DAHIN, WIE EINE GESCHMEIDIGE KATZE DURCH EINEN BLUMENGARTEN...
...BIS SIE SICH PLÖTZLICH ZU EINER SZENE DES SCHRECKENS UND DES WAHNSINNS ZUSAMMENFÜGEN!
UND WIEDER ERBLICKT SIE DIESE RIESIGE HALLE... JETZT NICHT VON SPUREN DES VERFALLS GEZEICHNET, MIT GRÜNEN UND ROTEN PAPAGEIEN, DIE ZWISCHEN IHREN STEINERNEN SÄULEN EINHERFLATTERN.
DIE HALLE IST VOLLER SCHWARZHÄUTIGER, ADLERGESICHTIGER KRIEGER.

LACHEND UND SPOTTEND DRÄNGEN SIE SICH UM EINEN MIT KETTEN AN EINEN PFEILER GEBUNDENEN JUNGEN MANN MIT GOLDENEN HAAREN.

DIE SCHÖNHEIT DIESES JUNGEN WIRKT NICHT MENSCHLICH, EHER WIE DAS TRAUMBILD EINES GOTTES, AUS LEBENDIGEM MARMOR GEMEISSELT.

DIE NACKTE, GESCHMEIDIGE GESTALT WINDET SICH UNTER DEN GRAUSAMEN HÄNDEN DER KRIEGER.

JETZT HEBT ER SEINEN KOPF IN RICHTUNG DER STERNE UND BRÜLLT LAUT EINEN NAMEN!

SEIN SCHREI WIRD VON EINEM DOLCH ABRUPT UNTERBROCHEN ...

... UND DER GOLDFARBENE SCHOPF SINKT AUF DIE ELFENBEINERNE BRUST.

DA PLÖTZLICH ... WIE ALS ANTWORT AUF DEN TODESSCHREI DES JUNGEN ... ERTÖNT DAS GERÄUSCH HERANROLLENDEN DONNERS ...

... UND EINE GESTALT TAUCHT VOR DEN MÖRDERN AUF. ZWISCHEN IHR UND DEM LEBLOSEN JUNGEN BESTEHT EINE UNVERWECHSELBARE ÄHNLICHKEIT.

WAS DEM FREMDEN JEDOCH FEHLT IST DER AUSDRUCK DER MENSCHLICHKEIT IM ANTLITZ DES JUNGEN. UNBEWEGLICH STARRT ER DIE MÄNNER ZORNIG AN.

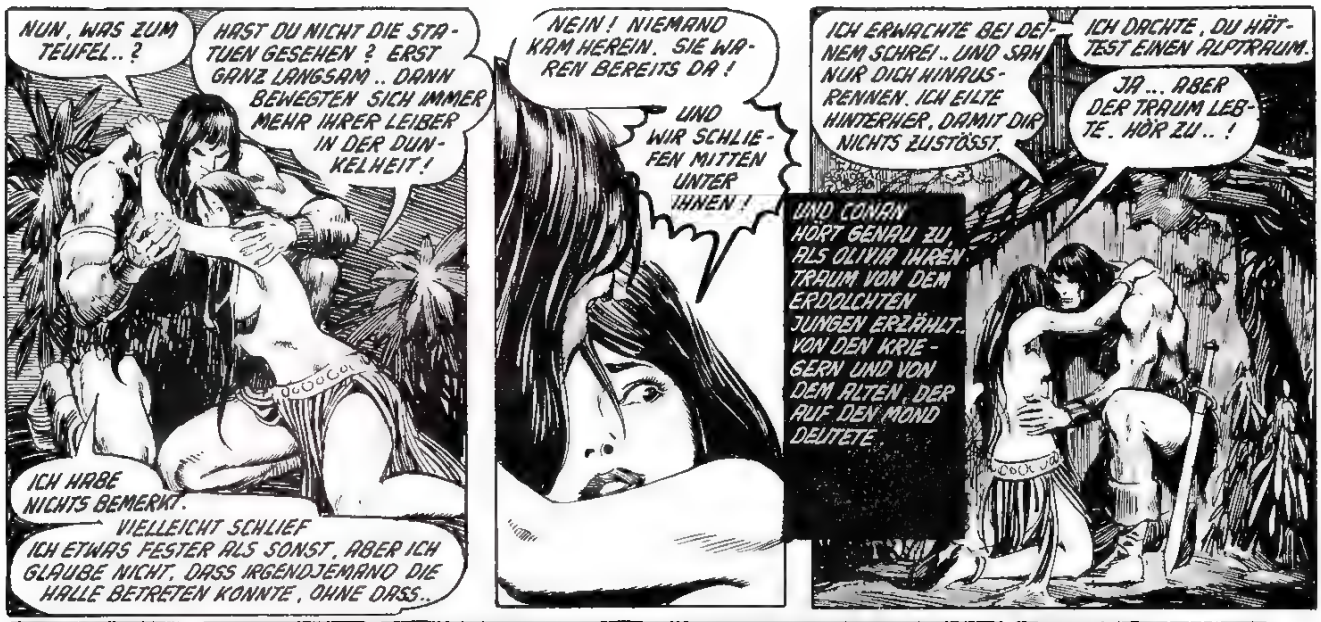
SEINE AUGEN **SPRÜHEN VOR FEUER**. DIE KRIEGER SCHRECKEN VOR SEINEM BLICK ZURÜCK.

DEN LIPPEN DES FREMDEN ENTFAHREN JETZT **FURCHTERREGENDE** LAUTE ... EIN **UNWIDERSTEHLICHER** BEFEHL.

YAGKOOLAN YOK THA XUTHALLA!

NACH DIESEM FURCHTERREGENDEN RUF TAUMELN DIE FINSTEREN KRIEGER ZURÜCK, BIS SIE ALLE EINE LINIE ZWISCHEN DEN ENTLANG DER MAUER STEHENDEN SÄULEN BILDEN.
SIE TAUMELN ZURÜCK UND ERSTARREN, SO WIE SIE DORT STEHEN!
IHRE DUNKLEN KÖRPER WERDEN VON EINER MERKWÜRDIGEN STARRE ERFASST.. EINER UNNATÜRLICHEN VERSTEINERUNG.
ALS NÄCHSTES BERÜHRT DER FREMDE DEN LEBLOSEN KÖRPER DES JUNGEN, WORAUF DIE KETTEN VON IHM ABFALLEN.
DANN, WÄHREND ER DEN KÖRPER IN SEINE ARME NIMMT, STARRT ER NOCHMALS AUF DIE SCHWEIGSAMEN REIHEN DER VERSTEINERTEN FIGUREN.. ER DEUTET AUF DEN MOND ÜBER IHREN KÖPFEN.
UND SIE VERSTEHEN IHN, DIESE REGLOSEN STATUEN, DIE EINST MENSCHEN WAREN.
NHOOOOOO
DIE STATUEN! OH, HEILIGE MITRA!
DIE STATUEN WERDEN LEBENDIG!!

WIE EIN WILDES TIER SPRINGT CONAN AUF DIE BEINE, DAS SCHWERT BEREITS IN DER HAND.
UND DOCH IST ER ZU LANGSAM...
...DENN OLIVIA VERSCHWINDET DURCH EINEN SPALT IN DER MAUER...
...UM LAUT SCHREIEND DURCH DEN NÄCHTLICHEN WALD ZU LAUFEN...
...BIS SIE EIN STÄHLERNER GRIFF ZUM STEHEN BRINGT.
NEIN, NEIN!!
LASS MICH LOS!
IN CROM'S NAMEN, WAS IST MIT DIR?
ICH BIN ES NUR!
HATTEST DU EINEN ALPTRAUM? ODER WAR DA EINE SCHLANGE?
WO SIND SIE? SIND SIE UNS GEFOLGT?
NIEMAND IST UNS GEFOLGT!


NUN, WAS ZUM TEUFEL..?
HAST DU NICHT DIE STATUEN GESEHEN? ERST GANZ LANGSAM.. DANN BEWEGTEN SICH IMMER MEHR IHRER LEIBER IN DER DUNKELHEIT!
ICH HABE NICHTS BEMERKT.
VIELLEICHT SCHLIEF ICH ETWAS FESTER ALS SONST, ABER ICH GLAUBE NICHT, DASS IRGENDJEMAND DIE HALLE BETRETEN KONNTE, OHNE DASS..
NEIN! NIEMAND KAM HEREIN. SIE WAREN BEREITS DA!
UND WIR SCHLIEFEN MITTEN UNTER IHNEN!
ICH ERWACHTE BEI DEINEM SCHREI.. UND SAH NUR DICH HINAUSRENNEN. ICH EILTE HINTERHER, DAMIT DIR NICHTS ZUSTÖSST.
ICH DACHTE, DU HÄTTEST EINEN ALPTRAUM.
JA... ABER DER TRAUM LEBTE. HÖR ZU..!
UND CONAN HÖRT GENAU ZU, ALS OLIVIA IHREN TRAUM VON DEM ERDOLCHTEN JUNGEN ERZÄHLT. VON DEN KRIEGERN UND VON DEM ALTEN, DER AUF DEN MOND DEUTETE.

CONAN HÄLT NICHTS VON DER SKEPSIS DER SOGENANNTEN AUFGEKLÄRTEN MENSCHEN. KOBOLDE UND GEISTER SIND FÜR IHN SO REAL, WIE DIE LUFT, DIE ER ZWAR ATMEN, ABER NICHT SEHEN KANN.
ALS OLIVIA ZU ENDE ERZÄHLT HAT...
BIS JETZT IST UNS NIEMAND GEFOLGT. WIR SOLLTEN ZURÜCKGEHEN.

NEIN! VIELLEICHT LEBEN DIE STATUEN NUR, WENN DER MOND SCHEINT, ODER ES IST EIN SPRUCH, DER SIE IN DER HALLE FESTHÄLT.
WENN DU ABER ZURÜCKKEHRST..
AN DEINEN WORTEN IST ETWAS DRAN.
ICH SAGTE EINMAL JEMANDEM, DASS ICH NIEMALS IN DEN SCHATTEN EINES GOTTES TRETEN WÜRDE, UM EINEM ANDEREN ZU HELFEN.
DAS SCHIFF DER HYRKANIANER IST INZWISCHEN SICHER SCHON VORBEIGEFAHREN.
GEHEN WIR ALSO ZU UNSEREM BOOT UND VERLASSEN DIESE NAMENLOSE INSEL.
ES SIND AUCH NUR NOCH WENIGE STUNDEN BIS ZUR MORGENDÄMMERUNG, SO DASS...
MORRIGAN UND MACHA!
OH, NEIN!

ES SIEHT SO AUS, ALS WILL MAN NICHT, DASS WIR DIE INSEL HEUTE NACHT VERLASSEN.
JEMAND HAT UNSER BOOT ZERSTÖRT UND UNS NICHTS ALS TRÜMMERSTÜCKE ZURÜCKGELASSEN.

MORGEN FRÜH WERDE ICH UNS EIN FLOSS BAUEN...
PSSST! HÖRST DU?
ICH HÖRE NICHTS.

GENAU DAS IST ES! BIS VOR KURZEM PFIFFEN UND SANGEN HIER NOCH DIE NACHTVÖGEL.
JETZT HERRSCHT EINE EISIGE STILLE... KEIN LUFTHAUCH BEWEGT DIE ZWEIGE.
IRGENDWIE JEDOCH... KAUM MERKLICH... BEWEGEN SICH DIE BLÄTTER.

IM NÄCHSTEN AUGENBLICK - SCHNELL WIE EINE KATZE - PACKT CONAN OLIVIA.

WIE EIN RIESIGES PHANTOM JAGT ER DURCH DIE NÄCHTLICHEN SCHATTEN...
...WÄHREND IRGENDWO HINTER IHNEN EIN MERKWÜRDIGES RASCHELN ZU HÖREN IST...

...EIN GERÄUSCH, DAS IMMER NÄHER KOMMT...

...BIS PLÖTZLICH IHRE GESICHTER VOLL VOM LICHT DES MONDES ERFASST WERDEN.
IMMER NOCH RASEN SIE DIE FELSIGEN KLIPPEN HINAUF...

... UND DORT, WO KEINE BÄUME MEHR IHRE LANGEN UND FINSTEREN SCHATTEN WERFEN KÖNNEN, HÄLT CONAN AN.
HIER DÜRFTEN WIR BIS ZUM MORGEN SICHER SEIN.
CONAN, SIE WAREN ES NICHT.. ODER? NICHT DIESE STATUEN?
JETZT LEG DICH SCHLAFEN.. WENN DU KANNST.
ICH BLEIBE WACH.
UND IRGENDWIE, OBWOHL SIE IHRE AUGEN NICHT ZU SCHLIESSEN WAGT, SCHLÄFT EINE ERSCHÖPFTE OLIVIA WENIG SPÄTER EIN.
ES IST EIN SCHLAF, DER KEINE TRÄUME BEINHALTET.
DANN, IM KALTEN LICHT DES MORGENGRAUENS, ERSCHEINEN IHR EINIGE IHRER NÄCHTLICHEN ÄNGSTE ALS BLOSSE GESPINSTE EINER ÜBERREIZTEN PHANTASIE.
ALS SIE SICH UMDREHT, SIEHT SIE CONAN AM RAND DER KLIPPE KAUERN.
RUNTER MÄDCHEN.. SCHAU!
PIRATEN!
DANN, ALS EIN ENTFERNTES STIMMENGEWIRR AN IHR OHR DRINGT, ENTSTEIGT EINE BUNTGESCHECKTE HORDE LÄRMEND EINEM VOR ANKER LIEGENDEN SCHIFF.
CONAN ZÄHLT INSGESAMT FAST SIEBZIG KOTHIRNER, ZAMORIANER, BRYTHUNIER, CORINTHER, SHEMITEN ... EINE WILDE SCHAR AUS VIELEN NATIONEN.
UND VIELE VON IHNEN TRAGEN DIE ZEICHEN DER FOLTERKAMMER EBENSO WIE DIE SCHRAMMEN UNZÄHLIGER SCHLACHTEN.

IHRER TAKELAGE NACH IST DIES EINE HYRKANIANISCHE GALEERE.
SIE MÜSSEN SIE EROBERT HABEN.
WAS SOLLEN WIR TUN, CONAN? ICH HABE ANGST..!
LÄSS DICH HIER ZWISCHEN DEN FELSEN NICHT BLICKEN.
ZEIGE DICH ERST, WENN ICH DICH RUFEN SOLLTE!
UND WAS IST MIT DIR?
NUN, ICH GEHE SELBSTVERSTÄNDLICH RUNTER, UM MICH MIT DIESEN HUNDEN ZU TREFFEN.
WENN MEIN PLAN GELINGT, SEGELN WIR BEIDE MIT IHNEN FORT.
UND WENN NICHT...
NUN, WIE ICH DIR SCHON SAGTE, BLEIBE AUSSER SICHTWEITE, BIS SIE VERSCHWUNDEN SIND...
...DENN KEINE TEUFEL AUF DIESER INSEL KÖNNTEN SO GRAUSAM SEIN, WIE DIESE SEEWÖLFE!
NUR WENIGE AUGENBLICKE SPÄTER HÖRT MAN ÜBERRASCHTE UND DROHENDE AUSRUFE, ALS EINE GROSSE, BRONZEFARBENE GESTALT HINTER EINEM FELSBROCKEN HERVORTRITT.
MUTTER ISHTARS! EIN VERLAUSTER RIESE!
WER ZUR HÖLLE BIST DU?
ICH GEHÖRTE ZU DEN KOZAKS.. DEN FREIEN GEFÄHRTEN...
BIS SHAH AMURATH MEINE KAMERADEN NIEDERSCHLACHTETE, WIE FETTE SCHWEINE!
WAS MEINEN NAMEN BETRIFFT.. ICH BIN CONAN AUS CIMMERIA.. UND ICH MÖCHTE MEIN GLÜCK BEI EURER ROTEN BRUDERSCHAFT VERSUCHEN.
WER IST EUER ANFÜHRER?
DAS BIN ICH, BEI ISHTAR..!

wird fortgesetzt

Alex Raymond

FLASH GORDON 1

Auf dem Planten Mongo

390 Bildstreifen beinhaltet dieses Buch.
Leinen, mit Schutzumschlag
DM 56,—, öS 396,—, sfr 54,—.

Band 2 befindet sich in Vorbereitung!

Ein stark verkleinerter Bildstreifen aus dem oben abgebildeten Buch.

Flash und Dale suchen im Wald vergebens nach Hawkons gut getarntem Zug. - **»Wir müssen ihn finden. Wir können Hawkon hier nicht zurücklassen.«**

Auch Hawkons Männer sehen ihre Rakete -- doch sie denken, es handle sich um einen neuen Suchtrupp Mings!

Die Rakete landet in ihrer Nähe. Hawkon führt eine bewaffnete Gruppe gegen sie an und befiehlt: **»Mäht sie nieder, sobald ihr sie seht!«**

VERLAG POLLISCHANSKY, A-1140 WIEN, DREYHAUSENSTRASSE 20 (AUSTRIA)

CONDOR präsentiert:

MARVEL COMICS

Der MARVEL-Superheld SPIDER-MAN genannt

DIE SPINNE ©

Deutsche Erstveröffentlichung! CONDOR

erscheint jetzt bei CONDOR auch als COMIC-Magazin, alle zwei Wochen neu!

Der große MARVEL-Superheld SPIDER-MAN genannt
DIE SPINNE
NEU!
Tolle neue COMIC-Abenteuer!
Ist das ein Alptraum...
Der SUPERHELD der 80er Jahre kämpft weiter - als COMIC jetzt wieder alle 2 Wochen neu!

Der große MARVEL-Superheld SPIDER-MAN genannt
DIE SPINNE
NEU!
Der SUPERHELD der 80er Jahre kämpft weiter - als COMIC jetzt wieder alle 2 Wochen neu!

In den tollen SPIDER-MAN-Actioncomics von CONDOR erscheinen neue, spannungsgeladene COMIC-Abenteuer von Peter Parker, bekannt als DIE SPINNE, neue COMIC-Storys mit dem HULK, mit THOR, mit den FANTASTISCHEN VIER und vielen anderen bekannten MARVEL-Superhelden!

DIE SPINNE - das große, neue Actioncomic von CONDOR. Alle zwei Wochen neu, überall da, wo es Zeitschriften gibt!

Außerdem bringt CONDOR regelmäßig noch folgende MARVEL-Comics: DIE SPINNE-Comic-**Taschenbuch** mit **vier** Ausgaben im Jahr — DER HULK-Comic-**Taschenbuch,** DIE FANTASTISCHEN VIER-Comic-**Taschenbuch,** DIE RÄCHER-Comic-**Taschenbuch** und CONAN-Comic-**Taschenbuch** mit **jeweils zwei** Ausgaben im Jahr.
Im MARVEL-SUPERHELDEN-**Album**-Programm erscheinen bei **CONDOR** DIE SPINNE-Comic-Album alle drei Monate neu sowie DER HULK und DIE FANTASTISCHEN VIER ein- bis zweimal im Jahr neu.